大众软件

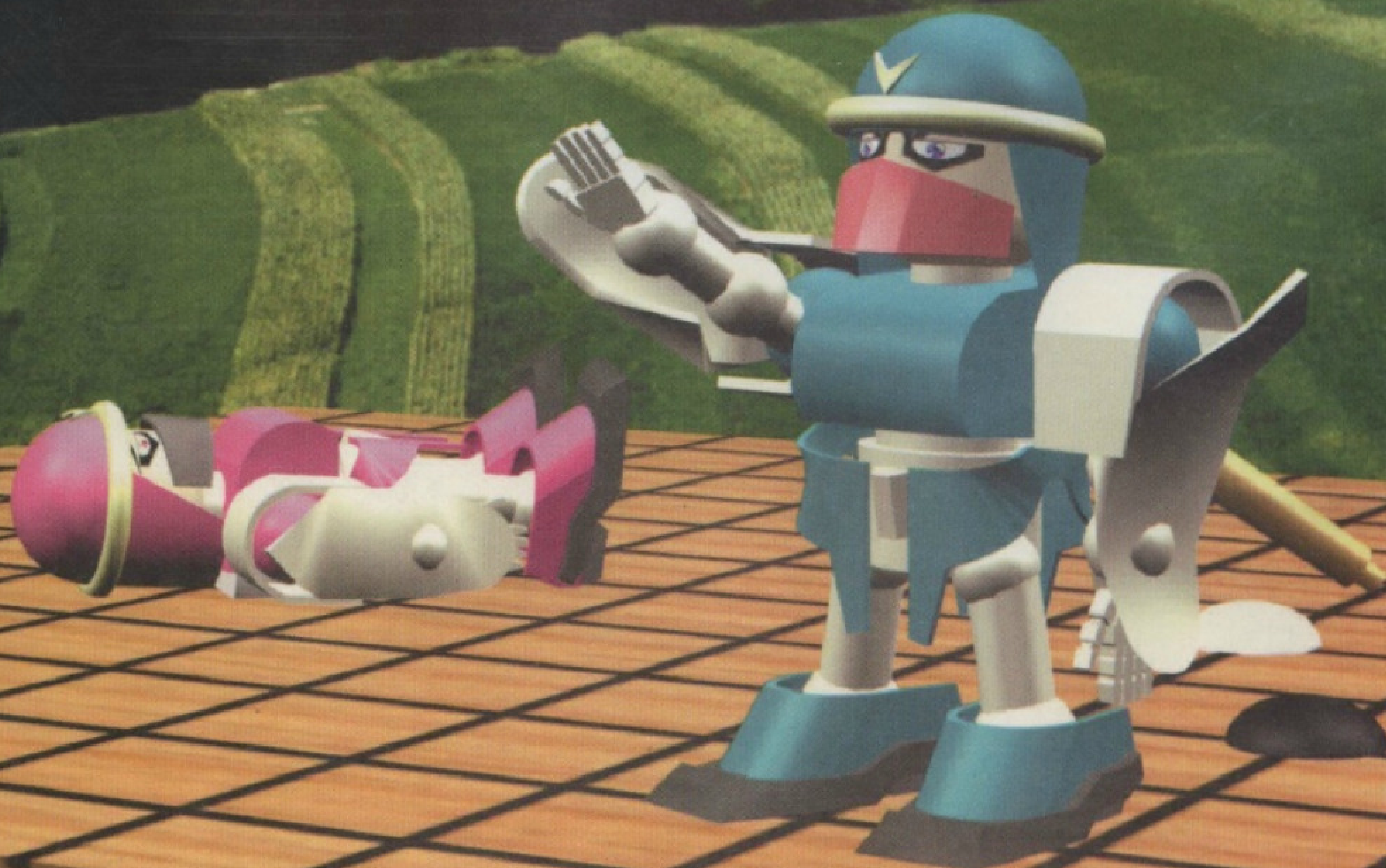
Popsoft

1998

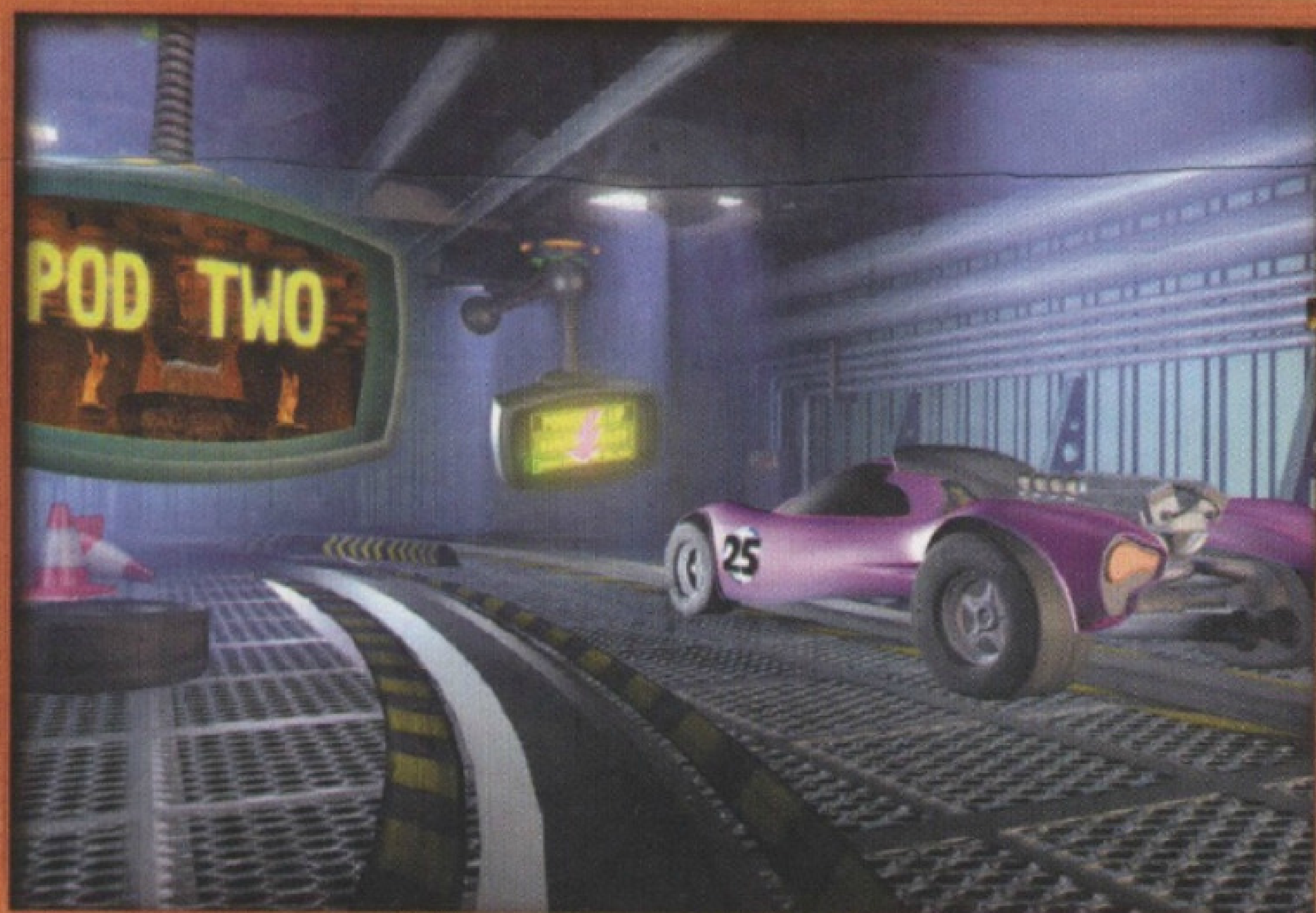
3

（总第32期）

- 多媒体创作工具
- WINDOWS 95 解压软件大出击
- 英伦霸主II
- 七英雄外传——王者之师
- 轩辕圣战录



第三届大众软件奖系列活动之一

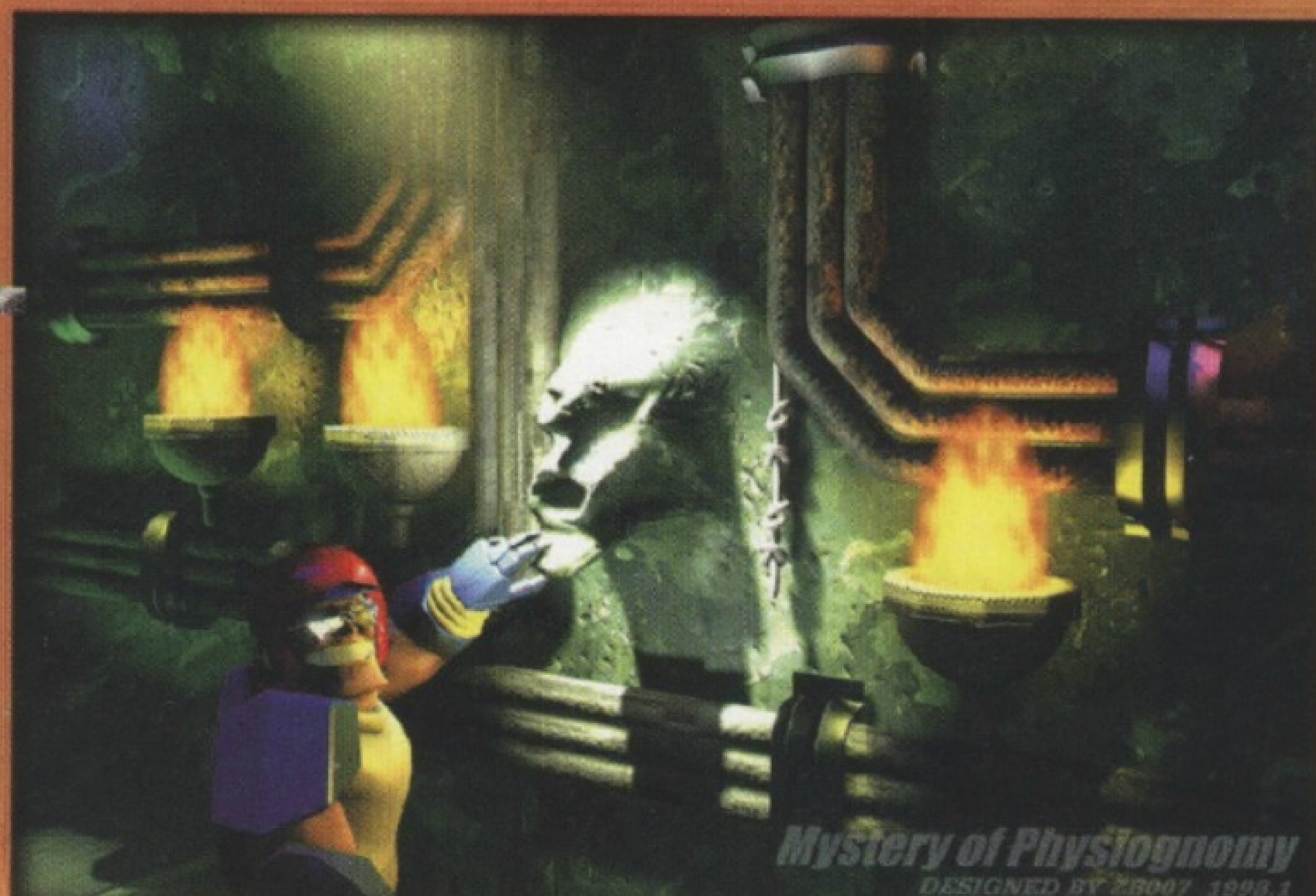


1st

作　　品：生死赛车 II
作　　者：成都　赖玮
所用软件：SGI 工作站
所获奖品：Millennium II
16M 图形加速卡，
价值8000元。

2nd

作　　品：玄秘人像
作　　者：北京　周兵
所用软件：3DS Studio Max
Photoshop
所获奖品：Millennium II
8M 图形加速卡，
价值4500元。





3rd

作　　品：大厅
作　　者：浙江　黄晓雷
所用软件：3DS Studio Max
所获奖品：Mystique
8M 图形加速卡，
价值3380元。

编辑部报告

杂志社这几期陆续举办了一些活动，参加人数之多超出了我们的预料。电脑美术比赛的作品通过 E－mail 发过来的就超过 100 件，那一段时间，每天收的 E－mail 总是 10M、20M 的。闲置电脑调查表回馈消息近千条，有不少读者朋友表示愿意把闲置的电脑或配件捐赠给贫困地区的教育机构。TOP TEN 的选票也开始冲击 7000 大关，读者的参与热情相当高，"晶合聊天室"成了投稿最多的栏目。

编辑部近期一直在讨论如何更好的与读者交流，让读者的意志体现在我们杂志上，根据读者意见对一些栏目进行了调整，真正把"读编往来"栏目作为一个交流的园地。

目前市场上类似《大众软件》的兄弟刊物越来越多了，有些刊物从内容到版式都有模仿的痕迹，我们认为这是一个好现象，有竞争才有进步，将促使我们把刊物做得更好，对于读者、对于杂志都是有利无弊的。只是有些不正当的竞争不受我们欢迎，比如抄袭我们旧刊物的文章，出《大众软件》盗版等等。最让我们哭笑不得的是总是有读者来电说在市场上看到我们做的光盘，叫《大众软件典藏版》、《大众软件改良版》或干脆就叫《大众软件第 XX 期》。类似的光盘编辑部也有收藏，大约已有数十张之多，有些同我们毫无关系，有些收录了我们早期的配套磁盘，还有些就是我们《大众软件 CD》的公然盗版。希望读者朋友们注意鉴别，谨防假冒。

关于《大众软件 CD》，我们正在做进一步的改良（不过不叫《大众软件改良版》），CD 的主要方向是做出一个多媒体的光盘杂志，而不仅仅是共享软件的堆砌。

现代社会所谓"信息爆炸"，软件行业的信息量更为巨大，但是在一个月时间内推给读者成百上千个共享软件，没有太大的意义，除了负责做这张盘的编辑，没有人能把它一一试一遍。所以我们将逐步改变我们的 CD 内容物，把优秀的共享软件，杂志上介绍到的共享软件推荐给读者，以节约读者获取信息的时间，对于共享软件的评分工作也将逐步开始。《大众软件》CD 将有以下几个方面组成：1. 多媒体期刊，这是晶合工作室的重头戏，包括多媒体攻略，软件介绍，使用指南等等；2. 新游戏的演示、试玩版，以作为读者购买游戏产品的参考；3. 优秀共享软件；4. 国内厂商的产品展示。对《大众软件 CD》有什么看法或意见，欢迎来信交流。



3 大众软件

(总第 32 期)

主管单位：中国科学技术协会

主办单位：中国科学技术情报学会

北京前导软件有限公司

编辑出版：《大众软件》杂志社

社　　长：边晓春

副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)

主　　编：孙月湘

法律顾问：陆智敏

编 辑 部：袁聿纲(主任)

李鹏　杨文韬　韩伟

王旭　汪澎

美术编辑：邹屹

广 告 部：徐欢

发 行 部：陈志刚(主任)　王丽

特约读者服务部：晶合顺达计算机公司

张友利(总经理)

印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

发　　行：北京报刊发行局

订　　阅：全国各地邮局

邮发代号：82-726(月刊)

82-727(光盘)

广告许可证：京崇工商广字第 0036 号

邮政编码：100051

通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱

广告部电话：(010)67150984(5) - 202

编辑部电话：(010)67150984(5) - 203

发行部电话：(010)67150881

邮发部电话：(010)67139820

传　　真：(010)67150983

E-mail：popsoft@netchina.com.cn

出版日期：1998 年 3 月 1 日

订 阅 价：人民币 6.00 元

零 售 价：人民币 6.50 元

港币 16.10 元

美元 6.4 元

软盘目录

(总第31期)

光盘目录

(总第9期)

上期要目

下期要目

晶合传真

游戏试炼场

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

强力征募

网际漫游者 20 名

职位:Internet 电子记者
性别:不限　**地区**:不限
学历:不限　**年龄**:不限
要求:每日泡网在2小时以上。文字能力强,热爱写作。有独特见解及独立工作能力。对于软件、硬件、网络、游戏(任一种)有兴趣。

请通过 E-mail 报名,
popsoft@netchina.com.cn

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
陈　雷　李　靖　赫　闻
蔡　旋　玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

《大众软件》杂志社出品

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



第五届北京家用电脑及软件展览会圆满闭幕

1998 年 1 月 16 日至 20 日在北京举行的第五届北京家用电脑及软件展览会圆满闭幕。这次展会包括多媒体软硬件、电脑主机和周边产品、书刊杂志、娱乐软件等丰富的内容，参展厂商包括大众软件、电脑商情报、联想、彼岸、恒生、大恒、连邦、中科多媒体等一百余家公司。大众软件在展会上组织了《黑暗王朝》联机对战活动，共比赛了 30 余场，吸引了一大批玩家。

Orcale 举办 "ORACLE 大中国博览会'98"

Orcale 公司 1998 年 1 月 15 至 17 日在上海隆重举办的"ORACLE 大中国博览会'98"。"ORACLE 大中国博览会'98"是 Orcale 在中国这一经济增长最快的国家举办的大规模技术博览会。Orcale 公司推出了三场主题研讨会，由 Orcale 的高层管理人员介绍 Orcale 的发展战略、最新的技术动态和解决方案，包括网络计算、数据仓库、Orcale on NT、二十一世纪的蓝图、Orcale 8、网络新趋势、电子商业等方面的问题，展示基于 Orcale 技术产品的强大功能及企业解决方案。

作为信息管理软件最主要的供应商，Orcale 公司的数据库、开发工具、应用软件等产品行销全球 140 多个国家。

世纪互联 98 网上新貌

为了更好地展示公司的发展动态和整体形象，为客户提供良好的服务，世纪互联公司在新的一年里重新确立了站点建设方向。改版后的世纪互联主页 (cenpok.net) 将作为企业站点对外发布，突出反映公司的业务发展情况和行业优势。北京在线 (bol.com.cn) 恢复为综合站点，以信息发布平台和用户交流平台为主，体现贴近生活的资讯信息和商业服务，继续发展品牌站点的优势。

AOpen 推出 36 倍速光驱

AOpen 于 1998 年 1 月 12 日推出最大速度达 36 倍速 (5400KB/sec) 的光驱，型号是 CD-936E。这是继华硕推出 34 倍速光驱后目前速度最快的光驱，采用了 CAV/CLV 模式，在速度上内圈为 16 倍速，外圈可达 36 倍速。由于它的马达转速达到 8000rpm，在高转速下极易产生噪音、震动和高温，因此采用了动态减震的新技术。除了加强读取速度外，CD-936E 也支援 Ultra DMA/33 界面，改善了传输速度。CD-936E 除支援 CD-ROM、CD-ROM/XA、CD-I、PHOTO-CD 等一般格式外，还支援可读取 CD-RW 光盘的 Multi-Read。

全球新出现的犯罪活动——盗窃电脑芯片

过去，盗窃犯罪分子热衷于抢银行和珠宝店，而今他们改变了"口胃"。转向偷盗计算机芯片，而且越来越猖獗，成为全球新出现的一个重大犯罪活动。

美国加利福尼亚的硅谷是高科技公司最为密集的地区。而该地区芯片被盗的案件正以每周一次的速率发生，一周之内因电子元件和芯片被盗的损失就高达百万美元之巨。英国电信公司办公室内的 200 多台计算机芯片被盗，小偷把芯片偷走后将计算机重新安好，该公司被盗后的业务损失、购买新的芯片的费用及保险公司的赔偿等共约有 10 亿英镑。

针对目前盗窃芯片的犯罪活动，有关专家提出建议：建立与宝石黄金一样的防盗保险机制；将计算机外壳制造得牢固一些，使窃贼不易打开；在芯片上做标志，并在芯片内输入有关电子信息，以帮助警方确认芯片的身份。

OpenGL 和 DirectX 将统一

OpenGL 和 DirectX 的斗争已经趋于缓和，微软与 Silicon Graphics 将合作制造一种互通架构的全的 3D 图形驱动界面：Fahrenheit。这样，各软件制造商设计的软件除了可以在 PC 上运行外，也同样可在图形工作站上跑。Fahrenheit 架构包括了微软和 HP 的 Direct3D、DirectDraw、DirectModel 和 SGI 的 OpenGL、OpenGL Scene Graph、OpenGL Optimizer，支援的系统包括 Windows 95、Windows NT4.0 和将来的 Windows 98、Windows NT 5.0。

Windows 98 Beta3 出炉

微软推出了第三个也是最后一个的 Windows 98 的测试版本 Windows 98 Beta3。第三版比第二版增加了广播功能，让 OEM 厂商可将电视广播系统构筑于操作系统上，用户只需加个电视接收器便可以在 PC 上看电视，功能与具 TV 功能的 VGA 卡和接驳在荧幕的 VGA Partner 相当。其它还有：Windows 3.1 用户的更新程序功能、支援 DVD 和 IEEE1394 的工业标准等。微软预计 Windows 98 将会在 1998 年第二季度推出。

QuickTime 3.0 增加新功能

Apple 使用了 PC 声卡和 MIDI 设备著名的制造商 Roland 所提供的技术，在 QuickTime 3.0 多媒体播放程序中增加了一百种乐器声音和控制音乐的参数，使 MOV 文件具有了 MIDI 格式的特性，使用这种功能，Web 在网络音乐方面的质素可以大为提高。

Apple 的 QuickTime 3.0 功能众多，支援多种崭新的数码媒体技术，包括 AVI 和 DV（数码摄录机所采用的标准）。现在，在 Apple 的主页上提

供了 QuickTime 3.0 的测试版本和开发工具包，正式的版本将在不久后推出。

Diamond Multimedia 的 3D 游戏加速器新品种——Stealth Ⅱ

Diamond Multimedia 公司宣布该公司又推出一款 3D 游戏加速器新品种——Stealth Ⅱ S220。Stealth Ⅱ S220 融合了 Rendition V2100 的 3D 强大马力、快速的平面加速和数字回放功能，以增强最新的富含三维图形的游戏软件和多媒体应用软件的性能为设计目标，是一款为 PC 电脑用户推出的价格低廉、性能优越的集成产品。

Voodoo2 推出延期

预定要在 1998 年初上市的 Voodoo2 延期到 4 月才能上市。主要原因是原来 3Dfx 担心 ST RIVA128 的 3D 性能超过 Voodoo，希望提早将 Voodoo2 推出保住市场。可是 RIVA128 推出后性能虽然超过 Voodoo，但仍然超不过 Voodoo 的画质和贴图效果，而且 Voodoo 得到了绝大多数游戏的支持。现在 3Dfx 和已经确认生产 Voodoo2 卡的厂商商定，到今年中期再将 Voodoo2 推出市场。Voodoo2 采用的是 Advanced Arcade Technology，包括有 Parallel Rendering 和 DualTextureunits，速度远超过 Voodoo，比任天堂的 N64 快十倍，比 Playstation 也快八倍。

Voodoo2 将支援 AGP 界面，但是生产商都将以 PCI 产品为主，因为 AGP 技术最重要的共享内存功能对 Voodoo2 并不适用。在生产商中，Orchid 预订了最多的 Voodoo2 芯片，其次是首次加入 3Dfx 阵容的 Creative，Diamond 的 Monster3D 降到第三位。使用 Voodoo2 的 3D 加速卡价格将在 250 至 300 美元间。

双线 Modem 新技术

Diamond 宣布推出它的双线 112K Modem：SuproSonic Ⅱ，随 Modem 捆绑的软件采用了 Shotgun 技术，它允许数据流对半分开以至达到 2 倍的传输速率。通过免费的 Shotgun 软件升级方案，现有的 Supra Express 56 用户能够利用他们现有的任何速率的 Modem 达到目前最高的速率。Shotgun 不像 BOCA DynamicDuo 的 Modpoint 技术需要两个 ISP 帐号，只需要一个 ISP 帐号，就能实现双线 MODEM 工作。

Hayes 进军 ADSL

Hayes 与 ATML 携手合作，开始生产 ADSL MODEM。使用这种 MODEM，利用普通电话线，即可达到 6.144 Mb/sec 的速度，比现在的 56K MODEM 要快 100 倍。ADSL MODEM 需要依赖 ATM(Asynchronous Transfer Mode) 技术的网络系统，无论是进行视频会议、Video-on-demand 和数字电话方面，均能发挥极大的效能。

Rockwell 与 Notel 合作开发 CDSL

全球最大的 MODEM 芯片制造商 Rockwell 和在北美占有半数以上公共电话网络设备的 Nortel(Northern Telecom，北方电讯) 公司宣布双方将在 1998 年合作开发 CDSL 高速 Internet 存取方案。

由于两家公司的合作，使采用 Rockwell CDSL(Consumer Digital Subscriber Line) 芯片的 MODEM 能与 Notel 的 1-Meg Modem 网络设备互相搭配，通过单一的标准电话线路提供持续连接式的 Internet 存取，速度高达每秒 1 megabit，是 56K MODEM 的七倍，CDSL 技术使能够在同一条线路上同时传送数据和语音，依然保持高稳定且持续的网络连线。现有的 ADSL 和 HDSL 在安装时，都必须在用户端加装一个信号分离器 (splitter)，把类比和数位信号分开。但是 CDSL 就没有这种麻烦，既不需另装 splitter、用户家中也不必重新拉线、更不要求重建 Internet 骨干网，只要电话公司的局端设备（如交换机等）更新即可，这种便利性将是它的一大优势。使用先进半导体设计和生产的 CDSL MODEM 可以像目前的 MODEM 一样经济又易于安装。

Rockwell 目前正在设计 CDSL 芯片组。而 Notel 已于 1997 年 10 月宣布了采用 CDM(Consumer Digital Modem) 技术的可即插即用的 1-Meg Modem 高速资料方案。Notel 和 Rockwell 都希望能在 1998 年第二季左右推出使用 CDM 和 CDSL 新技术的产品和服务。

墨水盒可升级的彩色喷墨打印机

Lexmark 推出一款高性能的彩色喷墨打印机 Lexmar 3000。这款喷墨打印机使用双墨盒方式，黑色墨盒可以和三色墨盒分离。如消费者对色彩有着高度的要求，可再另外购买六色墨盒来升级，提供更佳的彩色打印。Lexmar 3000 的打印分辨率为 600×300dpi，每分钟可打印五个黑白页。

AMD 完成 K63D/266 测试版

AMD 已经将其下一代 CPU：K63D/266 的测试产品交给了相关厂商。这颗在 Socket 7 上使用的 CPU 外频高达 100MHz，再加上内建 3D 运算功能，因此其在效能的表现上，倍受市场瞩目。K63D/266 样本采用 0.25 微米制作，使用 2.2 伏电压，比目前的 K6/266 的 3.2 伏足足低 1 伏。正式发布的 K63D 应不会有 266 的版本，将以 300 为起点，在电压上也可能再往下调，降为 2.1 伏。AMD K63D 在浮点处理方面的性能比 K6 将大为提高，可为 DVD、MPEG-2 加速，还可同时执行多个 MMX 指令。

不过 K63D 的性能要靠支持它的芯片组和 AGP 显示卡才能发挥效能，支持 100MHz K63D 的 MVP3 芯片组可望在 1998 年 2、3 月份完成，而 K63D 将于 1998 年第三季上市。目前 VIA、Sis 和 Ali 三家芯片公司均表示将开发支持 K63D 的芯片组。

Pentium Ⅱ 外频将达 100MHz

第一颗使用 100MHz 外频的 Pentium Ⅱ 芯片组 440BX 将于 1998 年 4 月正式推出，同时也会有主板上市。配合这个芯片组，Intel 将制作400MHz 的 Pentium Ⅱ。440BX 将会和 66MHz、100MHz 的 Pentium Ⅱ 兼容，其它功能并无太大改进。除 440BX 外，新芯片组还包括 440LX 的简化版本，供没有 L2 Cache 的 Pentium Ⅱ 266MHz 使用。

家庭未来多媒体

郭翔 编译/北京

计算机是20世纪人类最伟大的发明之一，它的出现有力地推动了社会的进步与发展，并以其为核心导致信息时代的大跃进。在家庭生活中，计算机应用也日新月异，家庭影院、智能电器、家庭办公、子女教育、财务管理等，让人们感受到明显的数字化特征，并逐步走向多媒体化，对我们的生活产生深远的影响。

不久的将来，随着计算机文字、动画、视频、图像、声音及网络等综合处理功能的提高，计算机将与电视、电话等其它设备有机地结合到一起，并呈现出明显的智能性，集成与交互将是家庭未来电器的重要特征。

一、交互式影视服务

电视与计算机技术的不断发展与溶合，交互式电视将逐步应用于人们的生活之中，改变了用户是电视一个被动外部观察者的面貌，交互式电视允许用户决定什么时间使用哪种服务。节目的提供商不仅要能提供大量影视数据，而且还要建立一套接收用户信息的反馈系统，使用人员按照自身的意愿控制节目播放。如"视频点播"服务可以随意选择影视类别，用户选中的一部电影、戏剧或歌曲等，几秒钟就可以出现在屏幕上，并可以进行停止、快进等操作。"新闻点播"使用户不必按照电视广播公司的预告定时收看新闻节目；任意时间都能看到来自主要新闻网络（比如CCTV）的最新消息，同样也可以得到体育点播服务。这种系统对现有电视提出了极大挑战，其可适合于任何一类电视节目，可从理论上完全取消电视节目预告的概念。由于交互式电视存在巨大的用户市场，世界各国都投入技术力量对其研究、试验。如美国Time Warner Cable公司的Full Service Network系统将视频点播、家中购务、交互式游戏集中于一体，日本Fujitsu公司的ICL PC/ TV也有效地将电视与多媒体计算机溶合在一起。

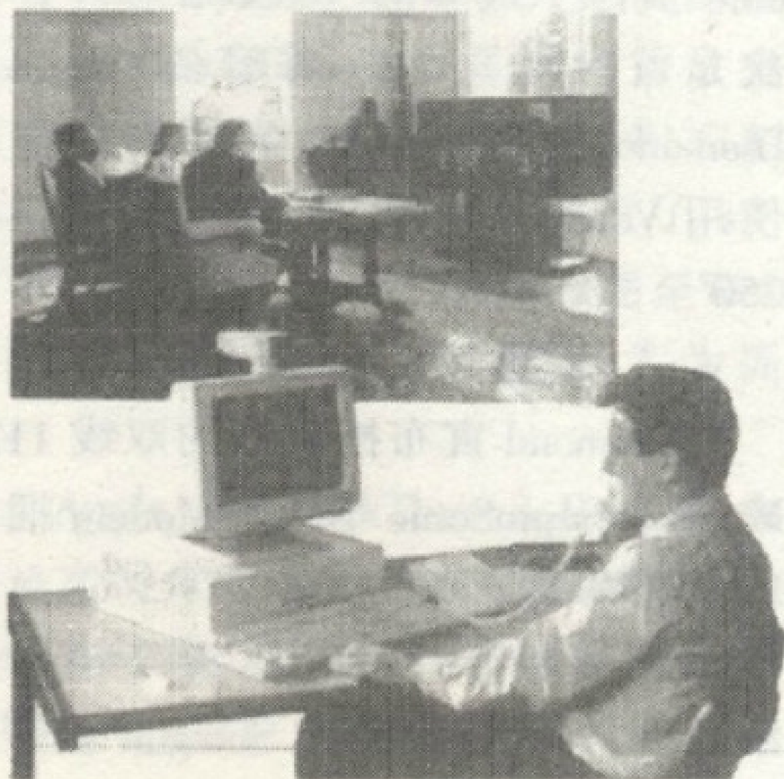


PC/TV

与交互式电视相同，交互式电影、交互式音乐也将以超出人们想象的方向发展。交互式电影将满足人们导演一部电影并且充当一个角色的愿望，其可以让用户从几个层次上参与进来，根据剧情的发展，控制各种事件的出现顺序并可决定影剧结局。交互式音乐也为用户提供自由作曲和与音乐家共同分享成果的乐趣。使用者可以将其自己的作品送入虚拟录音棚中，在那里进行选配音乐、音效或与其它作品进行混合处理。

二、家庭办公

以Internet为代表的信息高速公路的飞速发展，将全球的计算机网络与电讯业务连在一起，人们可以通过联结着个人、政府部门、教育、研究以及商业机构的电缆、光纤等进行访问世界各地数万种或数亿种的信息，改变我们现有的信息获得与交流方式。未来的工作将以家庭办公、远程办公为主要特色，现在的办公场所将缩小或消失，人们可以通过可视电话、PDA（Personal Digital Assistant）、多媒体计算机等进行面对面的通信。如"虚拟会议"用宽带计算机网络将物理


虚拟会议

上分隔的与会人员联结在虚似场所中举行远距离会议，节省了大量旅行费用和时间。"虚拟会议"系统还可以用来远程教学和远程诊病等。"电子报纸"将智能化与声



△电子报纸

像、通讯等多媒体技术集于一身，现有的纸介质报纸将被电子浏览器所代替，可以通过一个浏览器阅读在网络上的各种报刊、杂志信息等，并可在数百种甚至万种电子报纸中搜索"最有用"的信息。

三、联机消费

信息技术的发展给人们带来不仅是技术领域的革命，而且逐步改变着人们的生活方式。许多人都体验邮购或电视商场的购物形式，这些服务都仅能提供有限的商品种类。未来的联机服务远比现在购物形式灵活。顾客可以通过高速信息网进入"虚拟商店"，在三维空间中挑选商品、阅读包装上的说明，并可只须简单按下手中的按钮就可以购买商品，商品随后送至顾客家。"虚拟商店"的作用在节省顾客大量的采购时间，在短时间内可以遍历数家商店，在其中查询、检索也非常容易，对于商店节省大量的货物陈列费用。



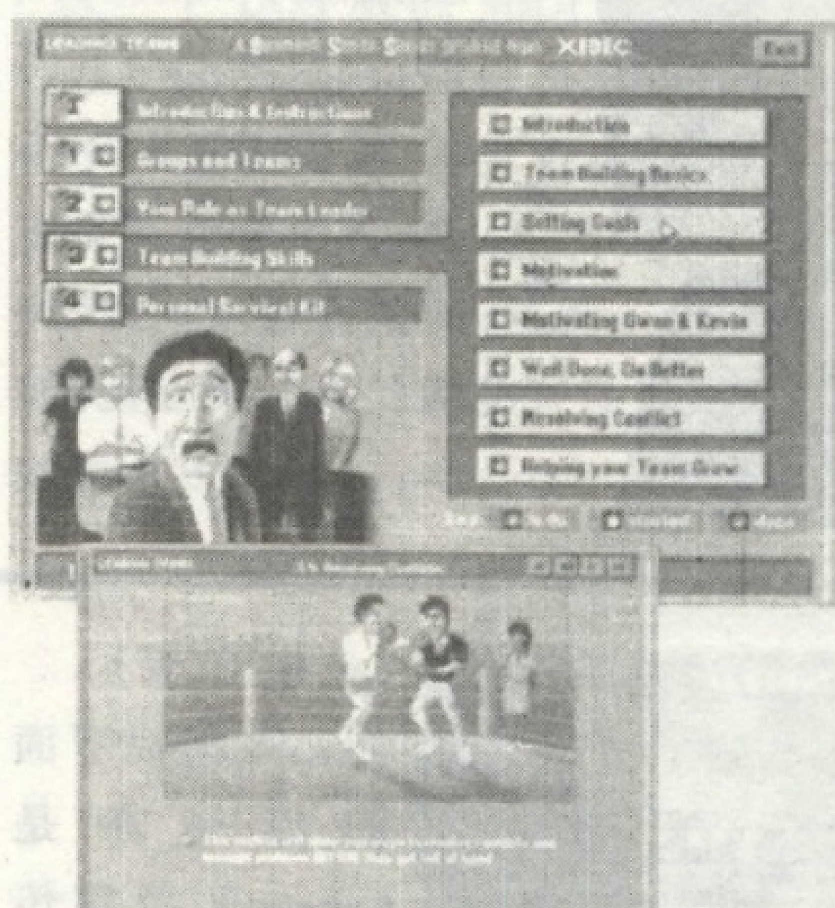
◁虚拟商店

四、多媒体交互式教育

家庭多媒体教育是未来教育中的一个重要的组成部分。教育软件以虚拟的形式产生一个多媒体课堂，其将色彩艳丽的动画、声音、视频等有机地结合在一起，很难在其中区分教育与娱乐，可以将抽象的数学、文字信息转变成容易接受的卡通动画，这种教育方式特别适合于儿童与少年的教育，较小的儿童甚至根本不会意识到他们正在进行学习，对于年龄较大的少年，也可按自己的进度在屏幕上探索新世界，开发创造力。如英国Knowledge Adventure公司出版的Jumpstart Kindergarten儿童教育软件，用优美的带有声音和动画的屏幕吸引孩子们的注意力，在不知不觉中完成学习、解决问题过程，深受儿童的喜爱。在此受益的不光是儿童与少年，成人教育培训也将在多媒体教育中得到丰厚的回报，大多数职业培训将转移到多媒体交互教育领域，职员可不必前往培训中心，拥有一台多媒体计算机便可以在不受监督的情况下按照自己进度学习，还可以根据自己的需要选择、剪裁、重复学习。例如美国Xebec公司的Leading Teams是一个用于培养管理人员的交互职业培训软件。受训人员通过模拟参与管理过程并且参加其中决策进行培训，最终由软件评价出受训人员的综合素质。



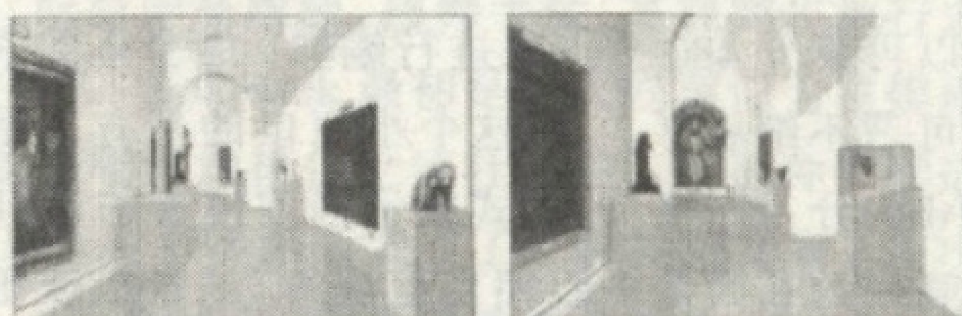
◁儿童教育



◁职业培训，人与人之间矛盾比喻为拳击赛

五、家庭图书馆

多媒体技术与通信网络的发展，让人们能以印刷图书无法提供的方式访问信息。存贮技术的发展，能将海量的信息存贮于芯片或CD中，现在一张普通CD-ROM能存贮两套完整的《大不列颠百科全书》。多媒体软件设计人员不仅能把动画、视频影像、声音和演讲结合在一起，而且能提供超文本和超媒体链接以帮助用户查找特定的信息或更深入研究某个专题。信息高速公路中网络的"虚拟图书馆"更是多媒体图书馆的发展方向，读者可以进入"虚拟图书馆"，在其中浏览，并可以进行查询、翻



△虚拟图书馆

看图书馆中的书面信息和视频信息，还可以听到解说员或是专家的评论。如 Dorling Kindersley 公司的 Virtual Reality Lib 软件将 8000 本图书资料集中于一起，其软件界面如同一座大型图书馆，读者可以在一座像图书馆一样真实的三维模型建筑物中漫步，在虚拟图书馆中还有三维墙体和楼梯。

六、娱乐游戏

计算机游戏的发展几乎与计算机同步，在过去的岁月中，游戏已经从相对简单的二维单色进步到今天的场面绚丽多彩和引人入胜的游戏。如逼真的飞行模拟，快速且有时甚至是猛烈的动作游戏，以及历险、猜谜、谋略游戏等，计算机娱乐软件将在未来家庭中占据重要作用。同时随着计算机虚拟技术的发展成熟，虚拟现实游戏将是家庭游戏的主流。其利用计算机生成的交互式三维环境，并由用户所控制，改变了以往游戏中以控制杆、鼠标、键盘等人－机交互方式，采用立体头罩、数据手套、跟踪传感器等最新人－机交互手段，使玩者产生身临其境的感觉，这是当前游戏领域中最活跃的一个分支。如美国 Dactyl Nightmare 虚拟战争游戏，借助于高速以太网，每个独立单元包含具有位置和声音传感器的 HMD（ Head Mounted Device），并具有控制行走和武器的操纵杆，用户可以愉快地进行虚拟环境之中，浸心于“战斗”。



◇虚拟游戏

七、聪明的电器

未来家庭中的电器将是“聪明的”，大多数的设备都互连在一起，并且由一台或数台中央计算机集中进行控制，这是家庭中的电子中枢。这意味着空调可自动按照当日气温自动调节室内温度，吸尘器将按照地面的干净度打扫房间等，甚至远方主人可以随时开关家中电器。这些尽管不是严格意义上的多媒体，但它仍是多媒体革命带来的直接技术成果。

未来多媒体计算机将逐步深入我们的生活，其将更加人性化，更加适应我们的生活，甚至将改变我们现有的生活方式，数字化生活可能成为未来生活的主要模式，人们离不开计算机，计算机也将更加丰富多彩。♬

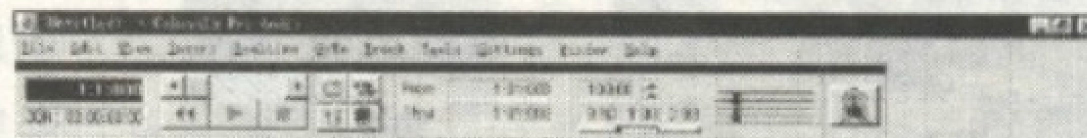


（上接 10 页）

菜单栏下面的控制条是 Cakewalk 极富传统的部分，从 Cakewalk Professional For Windows 1.0 开始就没有什么大的改动。最左上角的数字是以“小节：拍：点”的形式显示的当前播放到的乐曲位置。在 Cakewalk Pro Audio 6.0 中，乐曲的节拍可任意设定，如 11/8、9/16 等怪拍子都可应付自如，而乐曲中的每一拍又都可以再细分 480 个点来进行编辑，对音乐的表现上处理不可谓不细腻了。在这个小窗口的下方，是另一组以“小时：分：秒：格”的形式表示当前位置的窗口。

时间栏的右面是一组相当直观的“录音机按钮”，相信笔者不用多说大家也都知道它是做什么用的了，放音键上方的滚动条可用于调整当前乐曲位置。

录音键右边的四个按扭分别掌管着循环、分步录音、录音模式和同步格式四项功能，这些功能我们会在后文中详细说明。“Form:”和“Thru:”表示当前乐曲中被选定的部分，你可以对它进行复制，粘贴等编辑操作。



◇ *Cakewalk Pro Audio* 的控制条

拍号/调号栏（就是图中的那个 4/4）的左面是乐曲的速度栏，用鼠标单击它就可直接设定乐曲的速度。下面的“0.5”、“1.0”和“2.0”则是表示实际播放速度的比例数字，而且这个数字是可调的，用鼠标单击一下就可输入新的数值。假设乐曲现在的速度是第几分钟 100 拍，单击一下 0.5，输入 0.7 然后再按下数字下方的按钮，按放音键，这时乐曲就会按 100×0.7 每分钟 70 拍的速度开始播放了。♬

Cakewalk Pro Audio 6.0 Demo 收录于《大众软件 CD》1997 年第 11 期（总第 5 期）的\AUDIO\Cakewalk\下。这个版本运行于 Windows 95 平台，是一个全功能的演示版，只是不能存盘和打印，用来“练手”再合适不过。

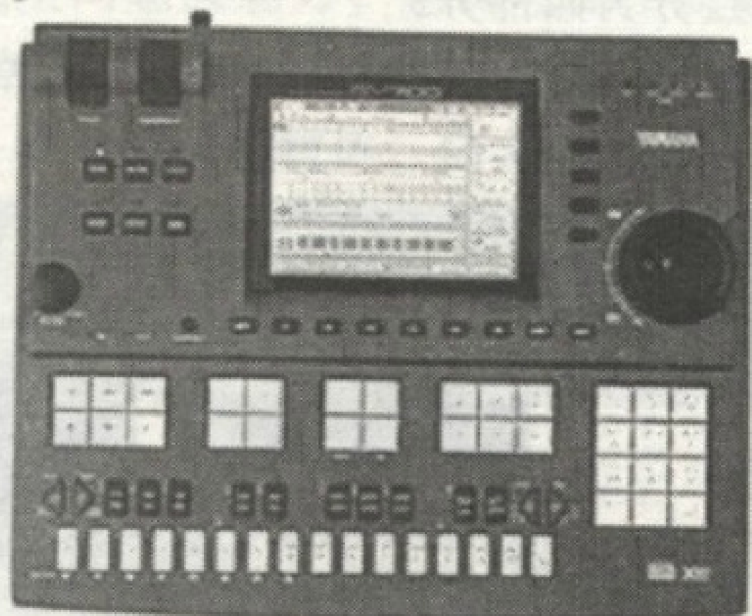
触“电”的音乐——漫谈音乐与电脑(八)

北京 白勺

十一、音序软件使用初步

(一)音序软件概述

上回书咱们说到了电脑音乐系统硬件的组成，有了硬件，下一步自然就该谈到软件了。在前几期的连载中，我们曾经笼统地谈到了电脑音乐软件，并给它们大致分了分类，而现在我们要较详细地谈谈其中最重要的一类——音序软件。我们可以把音序软件看做是电脑音乐领域中的 WPS 或是 Word，因为音序软件的作用就是对 MIDI 事件进行记录和编辑。那么音序软件为什么要叫作音序软件呢?这还得从一种专门的电脑音乐设备——音序器(Sequencer)说起。



△日本 YAMAHA 公司的新型音序器 QY700

早期的电脑音乐系统是没有个人电脑直接参与的，这一方面是由于价格因素，另一方面则是因为当时个人电脑的概念还不象现在这样深入人心——自己弄台电脑有什么用?因此，所有的关于 MIDI 事件记录和编辑的差事都由“音序器”这样一种专门的设备来掌管。但是在使用过程中，人们逐渐发现这种设备存在着各种各样的缺点，其中最致命的缺点是进行较复杂的音乐编辑时操作不方便和音符容量较小。于是人们就结合软、硬件技术开发出了专用的音乐电脑。随着电子技术的进步，人们忽然想到如果能在日渐普及的个人电脑中以软件形式实现音序器的功能岂不是两全其美?于是音序软件应运而生，其名称自然也就沿用了音序器的名字了。

与现有绝大多数多媒体软件一样，早期的音序软件也都是以苹果机为平台的，其中较为著名的有至今仍然长盛不衰的 Performer 等。1987 年，一个名不见经传的小公司 Twelve Tone(十二音)正式宣布成立。第二年，它就以一个 DOS 版的 MIDI 音序软件 Cakewalk 拿下了 PC MAGAZINE 的编辑选择奖，并号称是第一个售价低于 500 美金的专业 MIDI 音序软件，在业界引起极大轰动。因此，可以说 Cakewalk 从一出“市”就注定要改变整个电脑音乐世界面貌，正是由于它的带领，以 IBM PC 为中心的真正意义上的电脑音乐系统开始茁壮成长。



△美国 MOTU 公司运行于 MacOS 的专业音序软件 Performer

说起 Cakewalk 这个名字，也有一段小故事。在这个软件刚刚传入中国的时候，大家按照传统想要给它翻译一个贴切的中文名字。有人按字面直译为“蛋糕走路”，觉得不妥；有人按中文语法译为“走路的蛋糕”，也不恰当。译来译去最后也没译出个所以然，还是一直“Cakewalk”到了今天。

其实，Cakewalk 是美国的一种民间舞蹈，由若干组双人表演，使用 Ragtime(拉格泰姆)音乐伴奏。舞者来回走动，向空中高踢腿，挥舞手杖，高视阔步地行走并低低躬身行礼。Cakewalk 最初是黑人奴隶们为自娱而“发明”的，意在嘲弄地模仿上流社会白人们那种矫揉造作的举止神态，后来却渐渐变成了一种舞蹈比赛，每次舞蹈结束后，由“评委会”选出表演得最好的一对儿，发给一块

大蛋糕作为奖品，Cakewalk 因此而得名。关于 Cakewalk 的中文译名，有人曾译为“蛋糕步”，这个名字较“蛋糕走路”要贴切得多，但更权威的译法似应意译为“步态舞”。记得笔者早年曾弹过一首美国钢琴曲名为 CAT'S Cakewalk，译为《猫之步态》最为恰当不过。

好了，咱们还是书归正传。虽然 1988 年 DOS 版的 Cakewalk 取得了相当的成功，但是 DOS 平台下软件字符操作形式的弊病也还是显而易见的。当时的 Cakewalk 也还不能跟 Mac 版图形操作界面的 Performer 等软件争一日之短长。也正是因为如此，1992 年，Twelve Tone 在 DOS 版 Cakewalk 发展到 4.0 之际，毅然放弃了当时已经发展得相当成熟的 DOS 平台，倾全力推出了第一个运行于 Windows 3.1 平台的版本—— Cakewalk Professional For Windows 1.0。事实证明，此次升级行动的效果甚至比预期还要好。新版的 Cakewalk 不仅继承了 DOS 版本简洁的界面和简易操作方式，而且加入了充分发挥图形界面优势的两大功能：实时显示五线谱的乐谱窗和可以用鼠标直接画出各种 MIDI 控制器信息的控制器窗。极大增强了软件的编辑功能，也赢得了更多的用户。

1995 年，多媒体的风潮席卷业界，Twelve Tone 也意识到只有 MIDI 功能的 Cakewalk Professional 已经不能满足变得越来越“贪婪”的电脑音乐家们。于是，他们再次改变策略，推出了革命性的同时具备 MIDI 和数字音频编辑能力的 Cakewalk Pro Audio 4.0，给全球的电脑音乐家们带来了一次巨大的惊喜。

到了 1997 年，随着软硬件技术的进一步发展和 Windows 95 和 Windows NT 渐渐普及。Cakewalk 也已经发展到功能更为强大的，可应用于 Windows 95 和 Windows NT 双平台的 Cakewalk Pro Audio 6.01。至此，Cakewalk 系列软件的全球合法用户的数量已经突破 450000 人，成为 PC 机上用户最多的电脑音乐软件。Twelve Tone 公司也干脆就改名为 Cakewalk 公司，并更换了新的标识，以示将 Cakewalk 软件继续发展下去的决心。

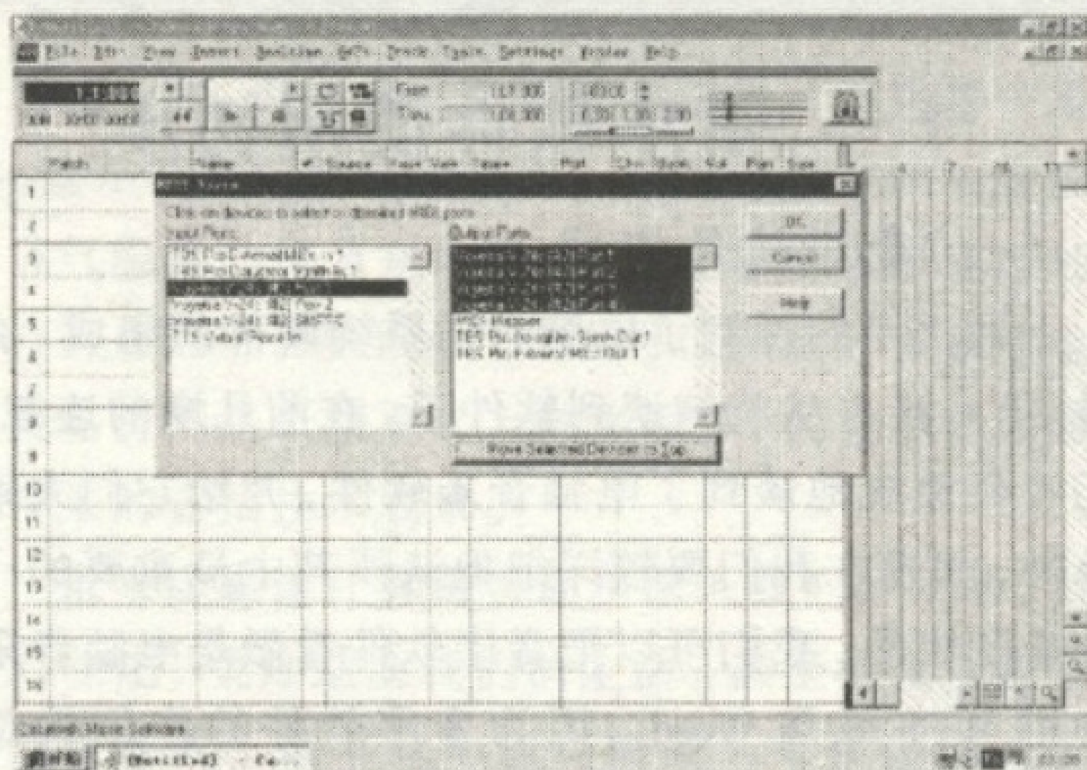


Cakewalk Pro Audio 6.0

(二)安装与主界面

下面我们以 Cakewalk 为例，结合笔者的一些实践经验，介绍一些音序软件的基本使用技巧。由于音序软件功能大致相同，且绝大多数音序软件（包括各种 ShareWare 和 FreeWare）都是沿袭“Cakewalk 思维方式”，所以通过这种方式“举一反三”，应该不太困难。

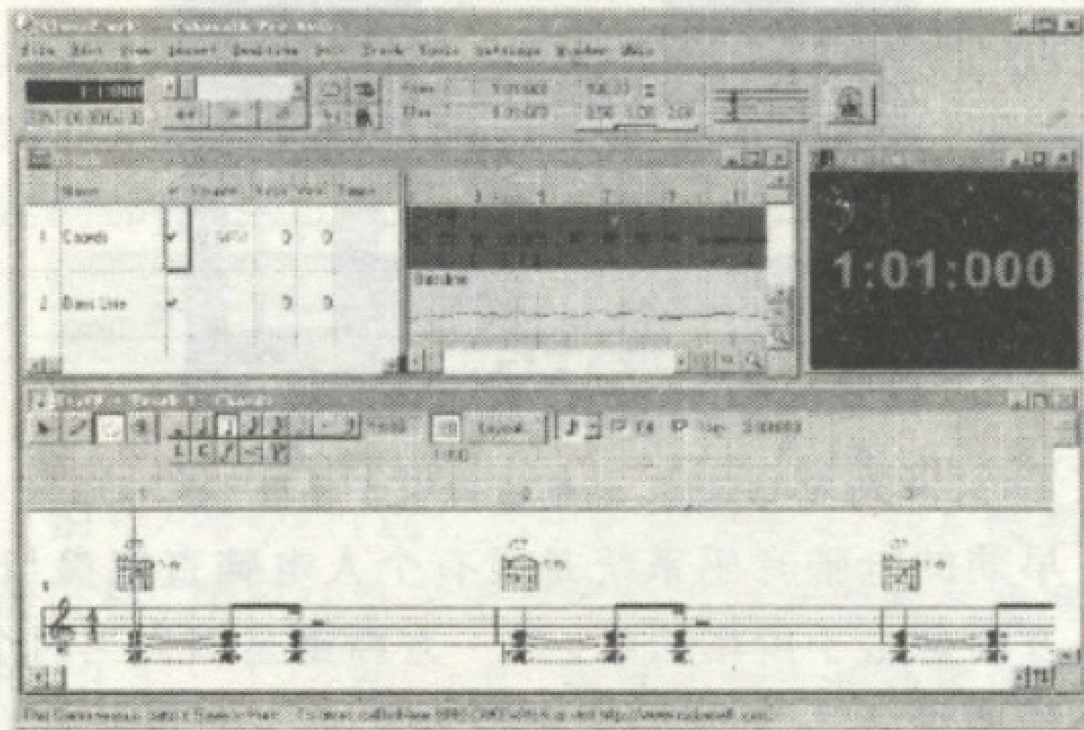
Cakewalk 的安装与其它应用软件并没有什么不同，双击 SETUP 后，一路 OK 即可。完成安装之后，Cakewalk 会建立自己的程序组。从开始按钮找到 Cakewalk 后即可启动它。在 Cakewalk 安装后第一次运行时，它会首先显示出一个对话框，问您是不是不想选用 MIDI 接口，用鼠标点“NO”，这时就会出现选择 MIDI 接口的对话框，要求您选择输出输入接口。最少要选一个输出接口，然后点按“OK”，否则 Cakewalk 不能播放出声音。当然，如果要用 Cakewalk 记录 MIDI 信息，也必须选一个输入设备。



选定 MIDI 设备的输入和输出接口

进入 Cakewalk 后，我们首先看到的是它的主界面。主界面可大致分为四部分：

1. 下拉式菜单栏：标准的 Windows 风格，不必多说。

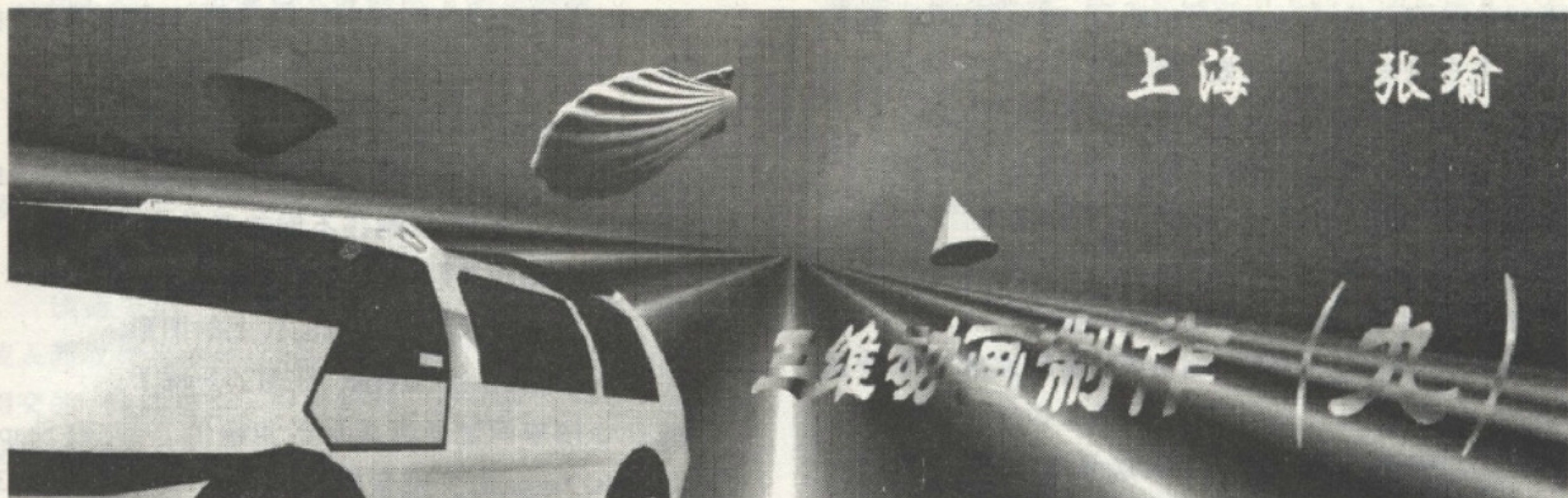


2. 控制条：菜单栏下面是控制条，这里有经常要用到的各种控制钮和经常要查看的信息。

3. 信息栏：屏幕最底下一行用以显示操作中的各种临时信息。



4. 音轨窗：屏幕中间一大块地方是 Cakewalk 的主窗口，称为“音轨窗”，它的左边显示音轨的参数，右边显示音轨在乐曲中的位置和状况。（下转 8 页）



第七讲 三维放样模块的命令

通过前一段的学习，大家应该对二维图形有了一定的创作经验，下面我们要把这些二维的图形放到三维放样模块中沿一定的路径进行放样，以产生三维的图像，首先我们来了解一些基本概念。

从二维到三维，增加了Z轴使平面图像在三维空间得到了延伸，同时也产生了多方向的视角，这就要求大家有一定的空间想象能力，正确地运用视窗来编辑图形。其次是关于放样路径的问题，普通路径是一条直线，可以放样一些直桶状的物体，但实际上并不这么简单，很多时候路径都是一些复杂图形，例如放样一个杯子，它的路径就是一个圆，让它的纵截面旋转放样一圈，就可以得到正确的物体。而且路径上的型并不只有一个，它们可以分别放置在不同的层次上，但节点和多边形的数目必须相同，如果不希望发生扭转，则所有型的第一顶点必须对齐；如果多个图形在非直线路径上放样，则Object Lofting Control对话框内的Optimize钮必须关闭。

最后谈谈关于网格体的概念，3D Lofter是使用Object/Make命令沿路径对型进行放样才生成网格体的，该网格体是通过把型之间的对应顶点用线相连而得到的，连线产生的小面越多，网格体就越复杂，特别是当Tween处于激活状态时，路径的每一步和每个顶点都产生断面，增加复杂度；另外路径步幅增多和关闭Optimization都会增加复杂度。网格体越复杂，则效果越好但处理时间也就越长，故应根据实际来取舍，重要的地方做得复杂些，而无关紧要的地方就可以降低复杂度以节约处理时间。

三维放样模块的屏幕布局有所不同，绘图区左侧是三个小视区，右侧是一个大视区，具体显示什么可以自行指定，共计有型(Shape)视图、前(Front)、后(bacK)、左(Left)、右(Right)、俯(Top)、仰(Bottom)六个正交视图、用户(User)视图和变形网格，可分别用它们名字中的大写字母来激活。上方状态栏显示与当前操作有关的状态信息。右下方是图标区，右上方是命令区，共有Shapes(图形)、Path(路径)、Deform(变形)、3D Display(三维显示)和Object(物体)五大类命令，每一类又包括若干子命令序列。其中Shapes和Deform对型进行操作，Path对路径进行操作，3D Display辅助操作，Object生成和预视操作。下面我们来具体学习三维放样模块的命令。

一、图形命令(Shapes Commands)

图形命令的子命令序列有下列这些：

Shapes/Get：从某处获得型并放置于当前的路径层次上

Shapes/Put：将当前路径层次上的型输出

Shapes/Pick：用鼠标直接指定当前层

Shapes/Move：在垂直于路径的方向上移动型

Shapes/Rotate：把型绕路径旋转

Shapes/Scale：相对于路径顶点对型进行缩放

Shapes/Compare：比较两个型的第一顶点是否对齐

Shapes/Center：把型的中心置于路径上

Shapes/Align：使型的左或右边与路径中心对齐

Shapes/Delete：删除当前的型

Shapes/Steps：设置型的步数

下面我们来分别讲解。

(一)Shapes/Get(图形/获取)

该命令的子命令集可以从2D Shaper或磁盘中调入一个图形，或者复制路径上的一个现有图形，并且将它放在任何其它层次上。

1. Shapes/Get/Shaper(图形/获取/图形)

此命令用来把2D Shaper中已定义的型调入，并放

置在当前路径层次上。如果 2D Shaper 中没有定义的图形，则回到 2D Shaper 中进行处理；在装入图形前，程序会检查它的有效性，如有效，则它的一个拷贝会取代当前层上的任何图形。

2.Shapes/Get/Disk(图形/获取/磁盘)

调用一个存盘的图形来放置在路径层次上，也要进行有效性的检查。

3.Shapes/Get/Level(图形/获取/层次)

可以把一个图形从某层次上复制到路径的当前层上。

(二)Shapes/Put(图形/放置)

该命令的子命令序列可以把当前路径层次上的图形输出到 2D Shaper 或磁盘或是另一个路径层次上。

1.Shapes/Put/Shaper(图形/放置/图形)

该命令将当前路径层次上的图形传送到 2D Shaper 中进行编辑。例如当你调入一个 .lft 文件后，如果想对其中的某个型作修改，可以用此命令将其传送到二维编辑模块中，修改后再用 Get 命令调回来取代原图形。

2.Shapes/Put/Disk(图形/放置/磁盘)

该命令把当前层次的图形的拷贝存放到磁盘上。

3.Shapes/Put/Level(图形/放置/层次)

此命令用来把当前层次上的型复制到另一个层次上。

(三)Shapes/Pick(图形/选取)

此命令通过用鼠标点取有效视窗内的某个层次来把它设定为当前层次，当前层次会用一个白色的小标记来表示。

(四)Shapes/Move(图形/移动)

此命令只能在 Shape 视窗中工作，可以移动路径当前层次上的图形，但不允许沿路径移动。与二维造型模块中的 Move 命令类似，Tab 键在此处一样适用。

(五)Shapes/Rotate(图形/旋转)

此命令也只能在 Shape 视窗中工作，可以围绕路径旋转当前层次上的图形，旋转的单位度数受菜单中的 Angle Snap 选项的影响。

(六)Shapes/Scale(图形/缩放)

此命令用于对当前层上的型相对于路径顶点进行缩放，Tab 键可以限定缩放的方向。

(七)Shapes/Compare(图形/比较)

当你在路径上对多个型进行放样时，如果它们的第一顶点没对齐，产生的网格体就会发生扭转，而此命令可以在 Shape 视区显示当前层和指定层上的型及其第一顶点，供你观察是否对齐。

(八)Shapes/Center(图形/居中)

选择该命令将使图形的中心点对正在路径上，可以很方便地定位从 2D Shaper 中传来的图形。

(九)Shapes/Align(图形/对准)

此命令是用于非直线路径的，可以将图形的左边或右边与路径中心对齐，以制作不同效果的旋转物体。

(十)Shapes/Delete(图形/删除)

此命令用来删除路径当前层次上的图形。

(十一)Shapes/Steps(图形/步幅)

此命令用来调整所有图形的步幅值，与 2D Shaper 中的 Shapes/Steps 命令完全相同，并且可以同时影响 3D Lofter 和 2D Shaper 中图形的步幅。选择该命令后会出现一个调节框，可以在 0－10 的范围内调整步幅，缺省值为 5。

前文提到过，步幅值越高，产生的网格体就越精细，但也越复杂，所以步幅值要适可而止，一般对没有曲率的直线状物体，可以设为 0，而带弧形的多边形则至少需要 4 以上的步幅值才能显出曲率来，所以应具体分析。

二、路径命令(Path Commands)

3D STUDIO 之所以有强大的功能，全依赖于它有很强的三维造型能力。三维模型是由图形和路径来产生的，故如何灵活地调整路径是一个重要的技能。路径命令涉及以下这些子命令：

Path/Get：从 2D Shaper 或磁盘中装入路径

Path/Put：把路径送回 2D Shaper 中编辑

Path/Move Vertex：移动路径上任一顶点来改变路径

Path/Move Path：在三维情况下移动路径

Path/Insert Vertex：在路径上插入顶点

Path/2D Scale：沿视图平面缩放路径

Path/3D Scale：在三维空间缩放路径

Path/Skew：在视图平面内以起始点为中心扭曲路径

Path/Mirror：相当于起始点反转路径

Path/ Refine：在不改变曲率的前提下插入节点或层次

Path/SurfRev：生成旋转路径(圆或圆弧)

Path/Helix：生成螺旋路径

Path/Rotate：旋转路径

Path/Default Angle：路径恢复到缺省的角度

Path/Straighten：将开放路径拉直

Path/Default Path：恢复到缺省的路径

Path/Open：删去一个段来使封闭路径变成开口路径

Path/Delete Vertex:删去路径上的一个顶点

Path/Steps:设置每个路径段上的步幅值

下面我们来分别讲解。

(一)Path/Get(路径/获取)

该命令的子集可以用来从 2D Shaper 或 .lft 文件中装入一个路径。

1. Path/Get/Shaper(路径/获取/图形)

该命令把二维造型模块中的定义图形作为新路径装入而取代当前的路径。该图形可以是开放、封闭或自相交的,但只能是一个多边形。它的第一个节点将作为路径的起点。

2. Path/Get/Disk(路径/获取/磁盘)

此命令可以用来装入 .lft 文件中的路径或 .dxf 文件中的多义线(Pline)来取代当前的路径。

(二)Path/Put(路径/放置)

此命令用来把路径的拷贝传送到 2D Shaper 中去编辑,与 Shape/Put 相似。

(三)Path/Move Vertex(路径/移动节点)

该命令用来移动路径上的单个节点,并且可以有选择地改变它的放样线值, 与二维造型模块中的 Modify/Vertex/Move 命令相似,可在除 Shape 视窗以外的所有有效视窗内使用。

(四)Path/Move Path(路径/移动路径)

该命令用来把整个路径移到三维空间的某个新位置上,除 Shape 视窗以外都可使用。要注意的是,当移动路径时,图形与路径的相对位置保持不变,将随同移动,要改变它们的相对位置关系必须用 Shape/Move 命令。

(五)Path/Insert Vertex(路径/插入节点)

该命令可用来在路径的起始节点与终止节点间的任意位置上插入一个节点,也可在终止节点之后添加节点,但不能在起始节点前添加节点。

它的作用是在路径上添加节点以便于修改,例如在路径的一个弧形段上想增加一个转折,就可以先插入一个节点,再对这个节点作修改来达到目的。

(六)Path/2D Scale(路径/二维缩放)

该命令用来以路径的起始节点为中心,并沿当前视图平面缩放路径。在有效视图内移动鼠标即可达到目的, 状态行将显示缩放的百分比, 并可用 Tab 键来决定缩放的方向。

(七)Path/3D Scale(路径/三维缩放)

该命令以路径起点为中心, 沿三维方向缩放路径, 操作类似二维缩放,但 Tab 键不能用,只有自由光标。

(八)Path/Skew(路径/扭曲)

该命令可以绕路径的起始点在平行于当前视图的平面上扭曲路径。按 Tab 键可以在扭曲前或扭曲过程中切换成水平或竖直的扭曲。

(九)Path/Mirror(路径/镜像)

该命令用来将路径按起始节点作镜面翻转, Tab 键可决定翻转的方向。

(十)Path/Refine(路径/改进)

该命令可以在路径的任意位置上插入一个节点而不改变它的曲率。如果要在两个节点间作一个 S 形的转折等等或是要增加路径的层次时可以用这个命令。

Path/ Insert Vertex 命令在插入节点时将改变节点的放样线值以及路径的曲率值, 对于 Refine 命令插入的节点可以用 Path/Move Vertex 命令来移动。

(十一)Path/SurfRev(路径/旋转表面)

使用该命令将出现一个圆形路径来取代当前的路径。若结合 Shape/ Align 命令来使用可制作具有旋转表面的物体。

(十二)Path/Helix(路径/螺旋形)

该命令用螺旋形的路径来取代当前路径, 方法与旋转路径相似, 只是要输入起始直径和终止直径, 还有螺旋路径的高度及圈数,具体可看图四的示例。用它来作一条盘起来的蛇是很合适的。

(十三)Path/Rotate(路径/旋转)

该命令可用于任意一个有效的正交视图或 User 视图,作用是围绕路径起始点在三维空间中旋转该路径。

(十四)Path/Default Angle(路径/缺省角度)

该命令可把路径重新设置于其原始角度,但一般不会很精确。

(十五)Path/Straighten(路径/拉直)

使用该命令可以将一个开放路径沿 Z 轴拉直。如果路径曾经被旋转过,系统会将路径垂直对准路径的基点来拉直。

(十六)Path/Default Path(路径/缺省路径)

将路径恢复到缺省的状态,即沿 Z 轴的一条直线。

(十七)Path/Open(路径/开放)

该命令通过删除路径上的一个段来使封闭的路径变成开放的。

(十八)Path/Delete Vertex(路径/删除节点)

该命令用来删除路径上的一个节点,当仅有两个节点(起始节点和终止节点)时则不能删除。

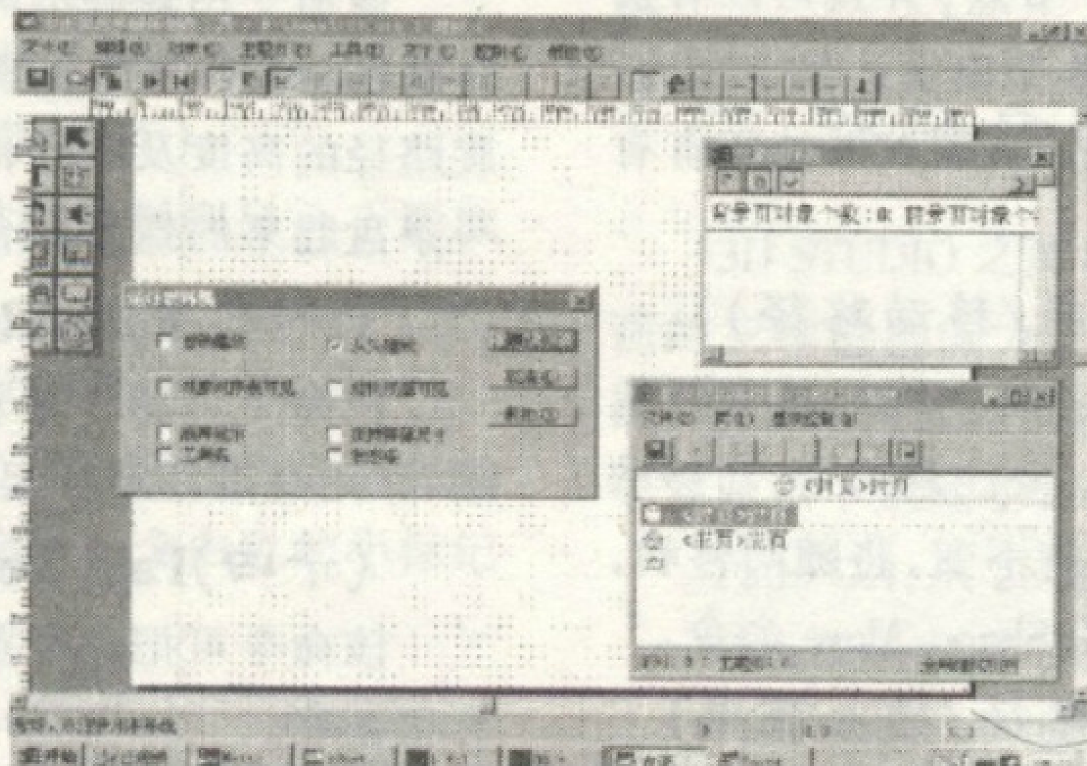
(十九)Path/Steps(路径/步幅)

该命令用来调整路径的步幅,与 Shapes/Steps 相似,不作赘述。♬

多媒体创作工具

自从多媒体一词出现以后，计算机世界就变得丰富多采，声音、文字、图像、动画全方位地出现在我们面前，使人目不暇接。在感受了众多多媒体软件的风采后，我们不禁要问，这些多媒体软件到底是如何制作出来的呢？

目前开发多媒体应用系统的大体过程如下：系统框架与脚本的确定；图片如各种工程图件、照片、手稿、成果报表等的录入与编辑处理；声音的采集，如领导讲话、产品解说、现场伴音等；文字的录入，包括各种解说词、注释等；活动影像（录像）等的采集处理；其它需要的数据准备，如三维、二维动画的制作与生成；多媒体数据的系统集成，这是关键的一步，也是体现制作者创作水平，决定最终系统产品的一步。多媒体创作工具在多媒体应用系统的开发过程中完成多媒体数据的系统集成处理工作，并不负责多媒体数据的采集编辑，这部分前期工作可借助一些工具软件如 Photoshop、3D Studio MAX 等来完成。



目前各行各业竞相开发各种多媒体应用系统。开发多媒体应用系统有两种方法：

1. 利用编程语言如 VISUAL C/ C + +、VISUAL BASIC 等从底层支持进行开发。

2. 利用多媒体创作工具进行开发。

从发展的角度看，后者应为主流。当前应用较多的多媒体系统创作工具有方正奥思多媒体创作工具、Asymetrix Multimedia ToolBook、Macromedia Authorware、Director 等。国外的一些工具开发时间长、在某些领域存在“先入为主”的优势，但也存在着技术服务差、中文处理能力低等缺点；国内的一些多媒体创作工具开发短，且因开发队伍不稳定致使在很长时间内难唱主角。

一、方正奥思多媒体创作工具 2.1

方正奥思多媒体创作工具（Founder Author Tool）是方正技术研究院多媒体研究室开发的集成化、可视化、交互式全中文多媒体应用创作工具。它包括以下版本：

方正奥思多媒体创作工具豪华版 2.1

方正奥思多媒体创作工具专业版 2.1

方正奥思多媒体创作工具标准版 2.1（每页限 30 个对象）

方正奥思多媒体创作工具普及版 2.1（限 15 个页 + 15 个序列，每页 20 个对象）

方正奥思多媒体创作工具学习版 2.1（限 10 个页 + 10 个序列，每页 10 个对象）

奥思运行在 Windows 95 环境下，支持 Intel 的 MMX 技术。通过奥思，创作人员把用其他工具软件制作的文本、图像、声音、动画及影像等多媒体数据（文件）集成起来并适当编辑，就可以制作出各种综合的多媒体作品。奥思直接面向应用领域的创作人员，无须编程却可制作出高质量的电子出版物或交互式多媒体作品。

方正奥思多媒体创作工具有很强的文字、图形编辑功能，支持丰富的媒体播放方式、过渡效果和动态效果，能实现灵活的交互性。它的最大特点是面向各领域非计算机专业的应用人员，使他们无须编程就可以按自己的创意制作出高质量的多媒体应用产品。方正奥思可以用于创作多种类型的交互式多媒体应用产品，如简单的中小型的电子出版、用户产品演示、多媒体信息查询系统及计算机辅助教学演示系统等。方正奥思可以将制作好的多媒体应用产品保存成 EXE 文件，脱离奥思编辑环

境直接在操作系统下安装、运行。

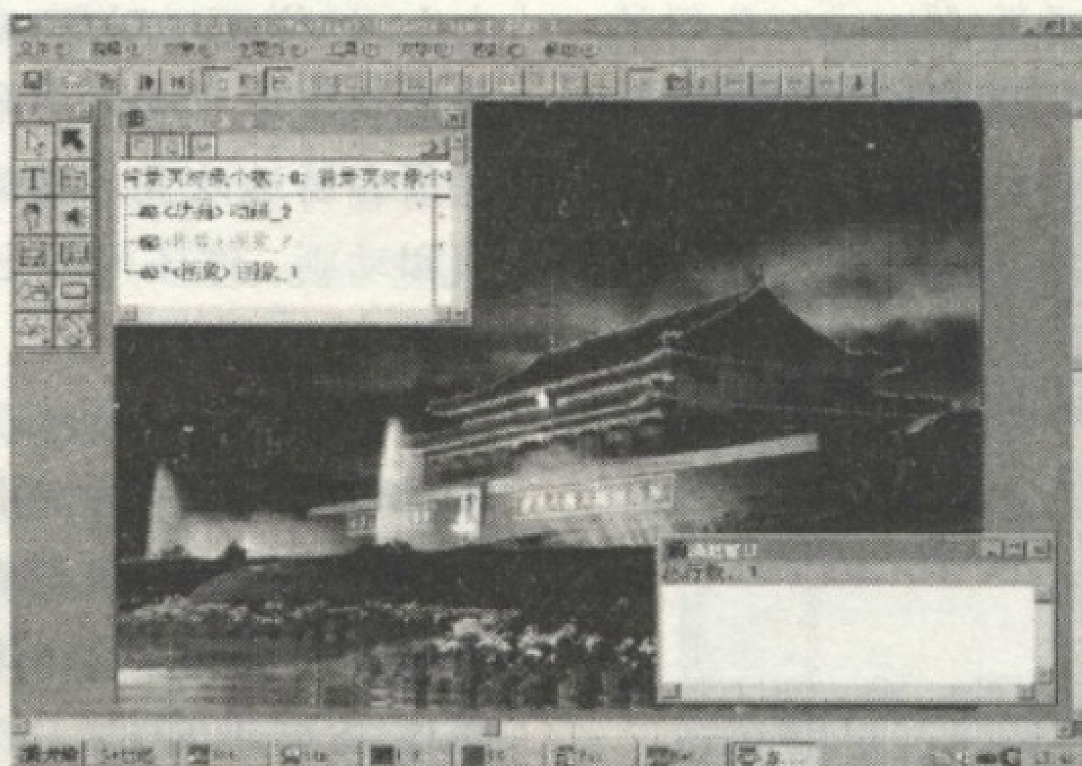
交互性是多媒体应用产品的一个重要方面。方正奥思多媒体创作工具采用事件驱动机制，能使多媒体产品具有很好的交互性。页中的每个对象，如文字、图形、图像、按钮、声音、动画及影像对象等，都可识别（响应）多种事件，如键盘输入、鼠标点按、鼠标进入/离开对象区域、对象进入、对象退出等。对于对象的每一个事件，编创人员都可以预先指定一串控制“动作”。在产品运行时，如果某一事件发生，系统则执行预定的动作。例如，可设置A、B两个按钮，鼠标点按按钮A时，显示一幅图片（使图片对象进入）；鼠标点按按钮B时该图片消失（使图片对象退出）。方正奥思提供给编创人员的控制“动作”有9大类近70个。常见的动作有：使对象进入（或退出）、播放媒体对象（声音、动画、影像等）、页跳转（超文本链）、控制系统状态、控制对象组、卷滚文本、启动外部其它可执行文件等。

奥思可以用于创作多种类型的交互式多媒体应用系统，如电子出版物、产品演示、信息查询系统及计算机辅助教学系统等。

奥思由层次结构管理器和页编辑器两部分组成。

（一）层次结构管理器

奥思以基于层次结构的模型作为多媒体应用产品的结构模型，充分支持多层分类的信息组织方法及超文本链接。在制作多媒体产品时，创作人员可对所编创的内容即脚本进行多层划分，使其具有某种逻辑结构（类似于一般书中的章、节、小节等结构）。当多媒体应用产品包含大量内容时，自然、清晰的层次结构利于信息的浏览、编辑、检索和管理。在层次结构的基础上，可在任意两个页之间建立超文本链接关系，即跳转。方正奥思系统有一个层次结构管理器，在运行用奥思制作的多媒体产品时，用户可以通过层次结构管理器来了解产品包含哪些内容以及内容的组织情况。层次结构管理器还能指出用户当前所看的页在内容结构中的位置。



用户也可在层次结构中任选一页，查看其内容。它的好处是显而易见的：一方面，编创人员可以划分脚本，分层组织一个多媒体应用产品；另一方面，在制作的过程中，编创人员可以很清楚地知道当前编辑的部分在整个多媒体应用中的位置。

奥思采用基于时程描述的多层次多媒体同步模型，能充分支持各种多媒体同步要求，实现复杂的多媒体演示效果。通过奥思的页编辑器所提供的多媒体对象时程编辑功能、系统预定的对象同步关系及对象动态进入和离开功能，用户可以在多个层次上指定对象之间的同步关系，非常方便地实现文字、图形、图像、声音、动画及活动影像等多种类型的交互式多媒体的互相配合，协调呈现。

层次结构管理器只负责创建、维护和呈现信息组织的层次结构。用户通过层次结构管理器所创建的页只是一些“空盒子”。用户通过页编辑器向这些“盒子”中填内容（文字、图形、图像、声音、动画和影像等）。

（二）页编辑器

页编辑器用来创建和编辑页（包括前景页和背景页）的内容。它的主要功能包括创建和维护多媒体对象及对象之间的空间和时间关系。定义对象的事件和动作、负责多媒体对象的呈现和播放等。多媒体对象包括：文字、图形、图像、声音、动画和影像等。

奥思有两种工作状态，编辑态和运行态，或称编辑层和运行层。当系统处于编辑层时，用户可以进行任何编辑操作；当系统处于运行层时，用户演示编辑结束，但不能进行任何编辑操作。用户可随时在编辑层和运行层之间切换，以随时演示编辑结果。

（三）制作

不要认为奥思是一个非常复杂的专业软件，其实使用方法十分简单。下面我们以建立一个带有多媒体功能的电子相册为例，介绍一下奥思的具体使用。

制作开始前先将数码相机拍摄到的照片信息传入计算机中以BMP、DIB、TGA、TIF、PIC等格式存储。然后启动奥思，用鼠标单击左上角的“新建”按钮，得到创建奥思文件对话框，输入文件名，奥思会自动给文件加上后缀名ATH。接下来点按缺省媒体路径，最后点击确认，进入文件的编辑界面。

首先，我们做一个封面，也就是相册的目录。点击菜单中的背景选白色作为背景色，点击工具条中带有人头的安钮，在面板上用鼠标拖出虚线框，得到一个图像对话框。从硬盘上选一个照片，单击确认。单击媒体边框菜单并选择无边框，再单击确认，那么被选定照片就被放置在面板上了。若想回到对话框则只需双击图片即可，是不是方便简练呢？重复以上操作你可以把所有的照片都放置在面板上，按你的意图把它们任意排列直到满意为止。

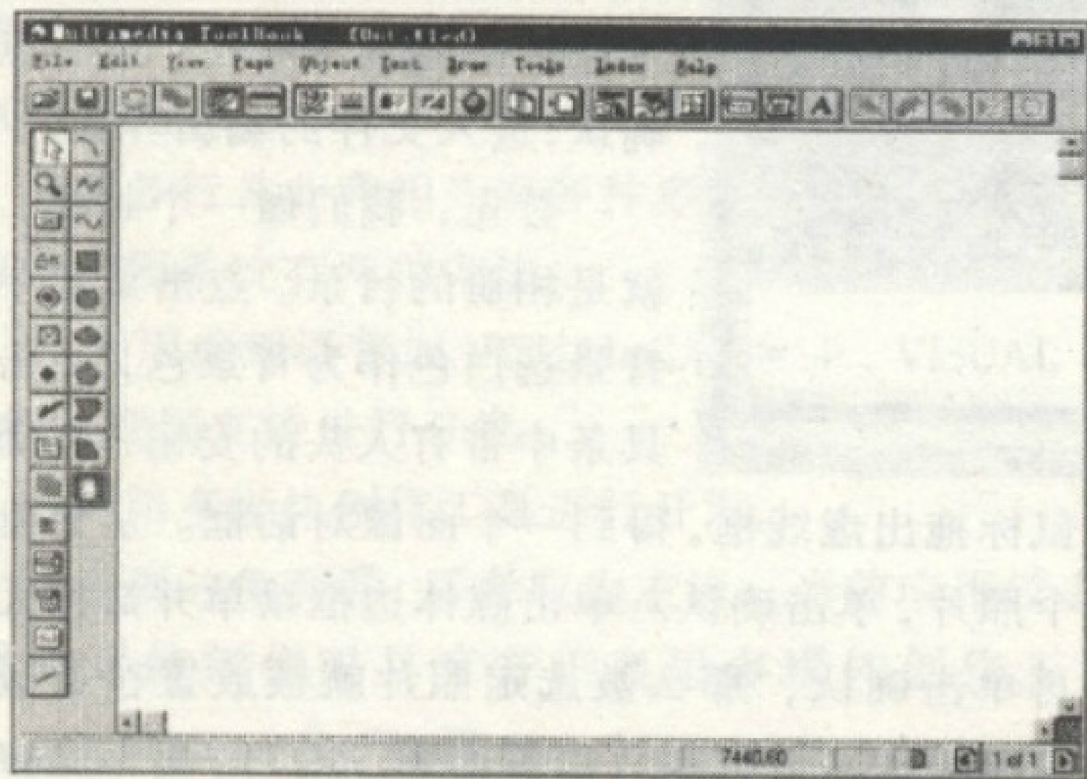
其次，点击菜单中层次结构管理器，得到层次结构

管理对话框，点击小信封处，单击页菜单选择创建主题页选项，那么奥思默认创建TCP.16主题页，单击TCP.16则进入该页的编辑层。我们在该页中放入选定的照片，并作放大处理。再用文字工具写上一段文字，甚至可以用声音工具加上一段动听的音乐。在主题页的右下角，创建一个返回按钮，点击此按钮，则返回到封页。点击工具条中的按钮工具，拖动鼠标，选择矩形按钮，用鼠标拖框至适当大小。双击矩形按钮对其进行设计，把标名改为返回。至于其它细节如何去做，相信你一看便知，最后点确认。这样，一个完整的主题页就完成了。在这里要提醒您的是，给各张照片主题页编号。

最后，让我们再回到封页。点击工具条中矩形按钮，用鼠标拉框覆盖一张照片，双击框中按钮得到对话框菜单。再选择半透明删掉奥思默认的按钮标名。把按钮式样中三种状态全定为背景色，然后点击动作行为菜单，单击动作事件菜单用鼠标点按选项，拖动鼠标增加动作，得到一个新的对话框。之后单击类型菜单中的连接选项，接下来点动作名称菜单，跳到指定页选项，单击确认，单击页名，选择对应的页号，再单击确认即可。重复以上操作，封页中的照片就一一对应起来了。至此，我们的多媒体相册就基本完成了。　河北　草木

二、Asymetrix Multimedia ToolBook 4.0

随着多媒体技术的飞速发展，多媒体软件被广泛应用于新闻出版、信息服务、教育娱乐等各个方面。作为程序员，要想快速开发出高质量的多媒体软件，拥有一套得心应手的开发工具是非常重要的。在这里我向大家介绍一套优秀的多媒体开发工具，这就是Asymetrix公司的Multimedia ToolBook。Asymetrix公司是美国著名的多媒体创作工具开发商，ToolBook是它的拳头产品。一经推出，就以其简单易用和功能强大使众多的多媒体软件设计



者折服，多次在美国重大的软件测评和比赛中击败所有竞争对手，获得最高分。

美国微软公司的Windows是个图形化的操作平台，为用户提供了直观的、图形丰富的工作环境，用户可以在若干个窗口之间切换执行和交换数据，因此深受广大计算机用户青睐。然而在以前，要开发Windows下的应用程序，不仅要求程序员要有很强的专业知识、丰富的编程经验，还要花费大量的时间。而ToolBook从根本上改变了传统的程序设计模式，大大简化了Windows程序设计，节省了时间，使原本枯燥无味的编程工作变得轻松有趣。

ToolBook运行于Windows环境，具有直观、简单、友好的用户界面，是个面向对象的可视化、交互式的多媒体创作环境，适用于各种水平的程序开发人员。建立ToolBook应用的构思比较容易，其开发过程就如同在制作一本书一样。先建立页面，在页面上放置图像、字段、按扭等，然后对放好的图像、字段、按钮等设定动作，从而实现ToolBook应用。在设定动作时你既可以用AUTOSCRIPT进行无须编程的多媒体创作，也可以用ToolBook的OPENSCRIPT语言进行功能更强的开发创作。当你建立和修改ToolBook应用时，你应该工作于AUTHOR层；而当你使用该应用时则应处于READER层。面向对象的优点在于：你只须通过建立和修改具体表现ToolBook应用的对象来制作ToolBook应用，而免于编写一段冗长的程序。ToolBook所独有的“页、背景”即“PAGE、BACKGROUND”这一特点为用户建立各类场景、画面提供了极大的方便。因为ToolBook中的每一页实际上都是由一个单面透明面（我们称其为“前景”即“页”）和一个不透明面（我们称其为“背景”）组合而成的。不同的页可共享同样的背景，前景上的对象将被置于背景上的对象之上，这样通过对象、前景、背景的不同排列组合使你快速地获得你所需的各种样式的页。使用ToolBook，你可以很容易地改变可视媒体的位置和大小，包括位图，视频和动画。你还可以定制Windows界面，包括对话盒、下拉菜单、按钮等等。

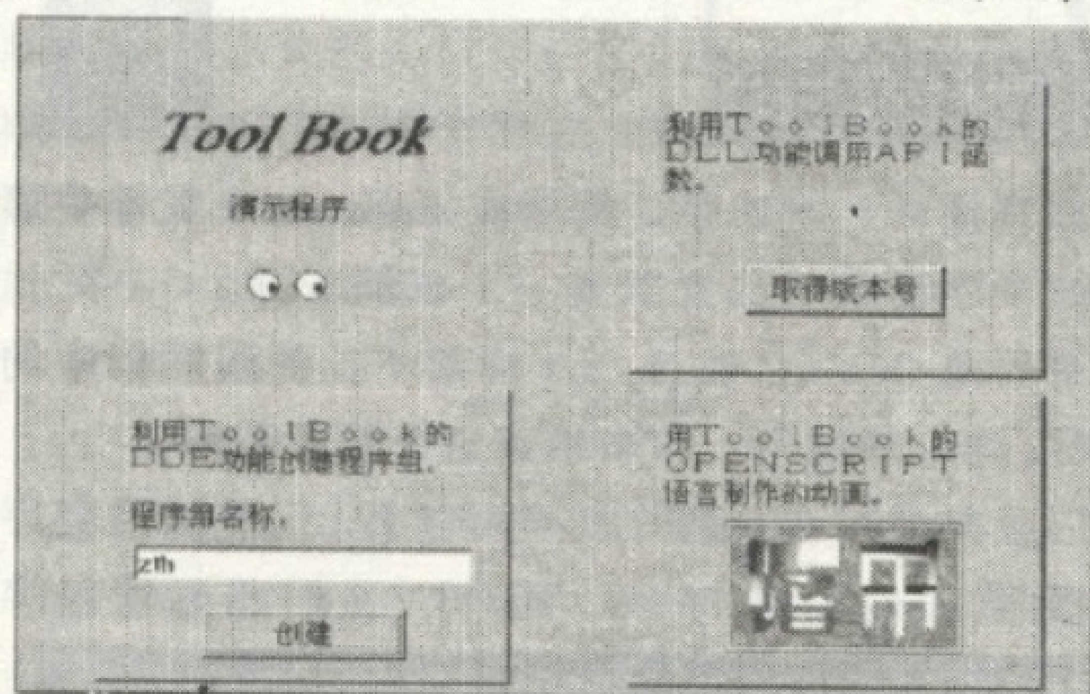
Windows应用的工作方式是：Windows将发生的事件（例如鼠标点击）转化成消息发送给应用程序，应用程序收到消息后做出相应的动作，若应用程序收不到消息就什么也不做。了解以上内容对于使用ToolBook的编程语言是很重要的，ToolBook的程序设计语言OPENSCRIPT就是以这种方式工作的。OPENSCRIPT语言，具有英语一样的语法，更接近于自然语言，同时又在某些方面与其他程序语言相类似，简单易学功能强大，提供了强大的多媒体功能。对于普通开发人员，可以利用AUTOSCRIPT进行创作应用，AUTOSCRIPT包含了完成各种任务的程序，使用者只须在对话框中选择自己所需要的选项不需要写一条语句就可完成创作。而对于高水

平的开发人员，就可利用 OPENSCRIPT 语言进行无限的功能扩展了。

作为多媒体创作工具，ToolBook 为程序员们提供了一切必要的功能。可以存取外界存储的位图文件，嵌入到多媒体应用中；可以利用动态链接库 DLL 对 OPENSCRIPT 再次进行扩展，从而改善 ToolBook 的运行速度，进一步增强其功能，ToolBook 还支持动态数据交换 (DDE) 功能，通过与外部软件工具的交流和通信，大大提高了所开发出产品的专业性。总之，笔者认为 ToolBook 的确是一套非常便捷、实用而且功能强大的优秀的多媒体创作工具。

为了便于大家了解 ToolBook，笔者编制了一个小程序，供参考。

北京　朱天浩



三、Macromedia Authorware 4.0

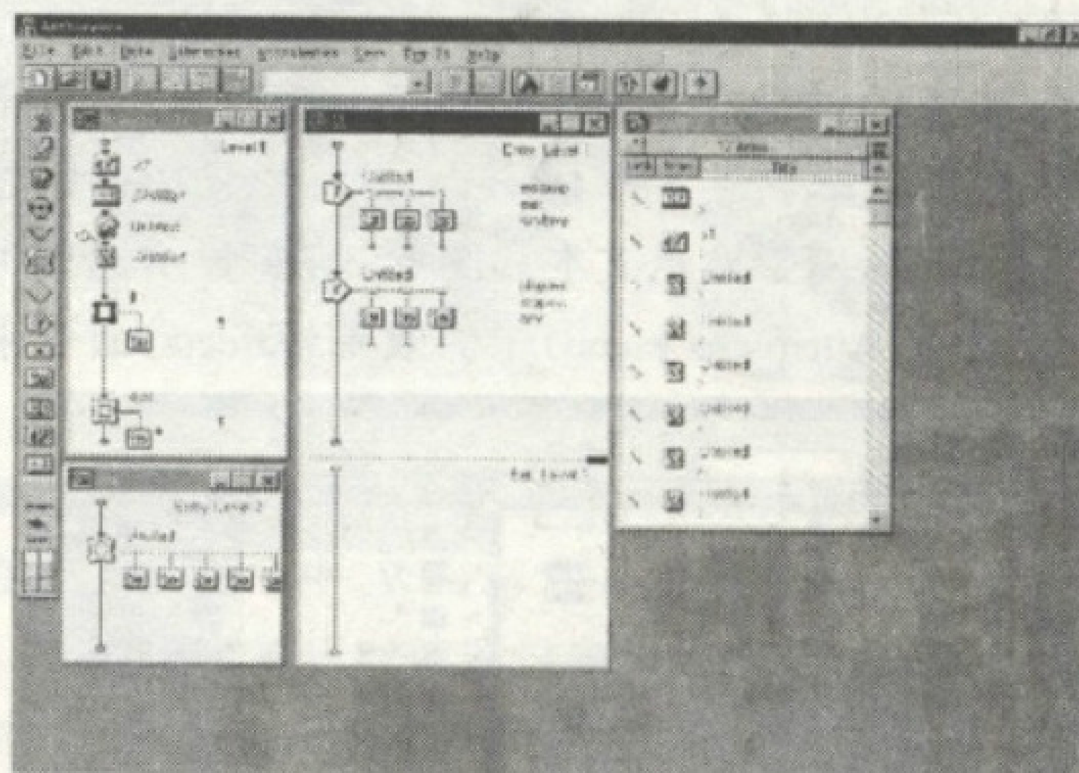
Authorware 是美国多媒体工具软件供应商 Macromedia 的产品，该软件采用面向对象的设计思想，不但大大提高了多媒体系统开发的质量与速度，并且使非专业程序开发人员进行多媒体系统开发成为现实。多年来，Authorware 从 1.0 版到目前的最新 4.0 版，一直是众多多媒体开发工具中的佼佼者。在 Windows 环境下它有专业版 (Authorware Professional) 与学习版 (Authorware Star) 之分。

Authorware 是一个图标导向式的多媒体制作工具，它无须传统的计算机语言编程，只要通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的流程图，将文字、图形、图像、声音、动画、视频等各种多媒体项目数据汇集在一起，赋予其人机交互功能，就可达到多媒体软件制作的目的。丰富的人机交互方式，对多媒体系统来说，尤其是交互式教学系统，是评估整个系统的重要方面。Authorware 提供了 10 种人机交互方式，供开发者组合选择以适用于不同的要求。同时，它还提供了丰富的函数和变量，以用于对数据进行采集、存储和分析。

对于特殊用户来说，要给 Authorware 扩展特殊的功能，Authorware 也提供了相应的高级语言编程接口，使具备专业编程知识的开发人员更加充分地发挥它的潜在功能。

下面以制作一个 MTV 为例子来具体介绍一下 Authorware 的功能：

1. 先从左边工具条中拖出一个声音图标到流程线上，双击此流程图标，将其选项设为 Concurrent，即运行

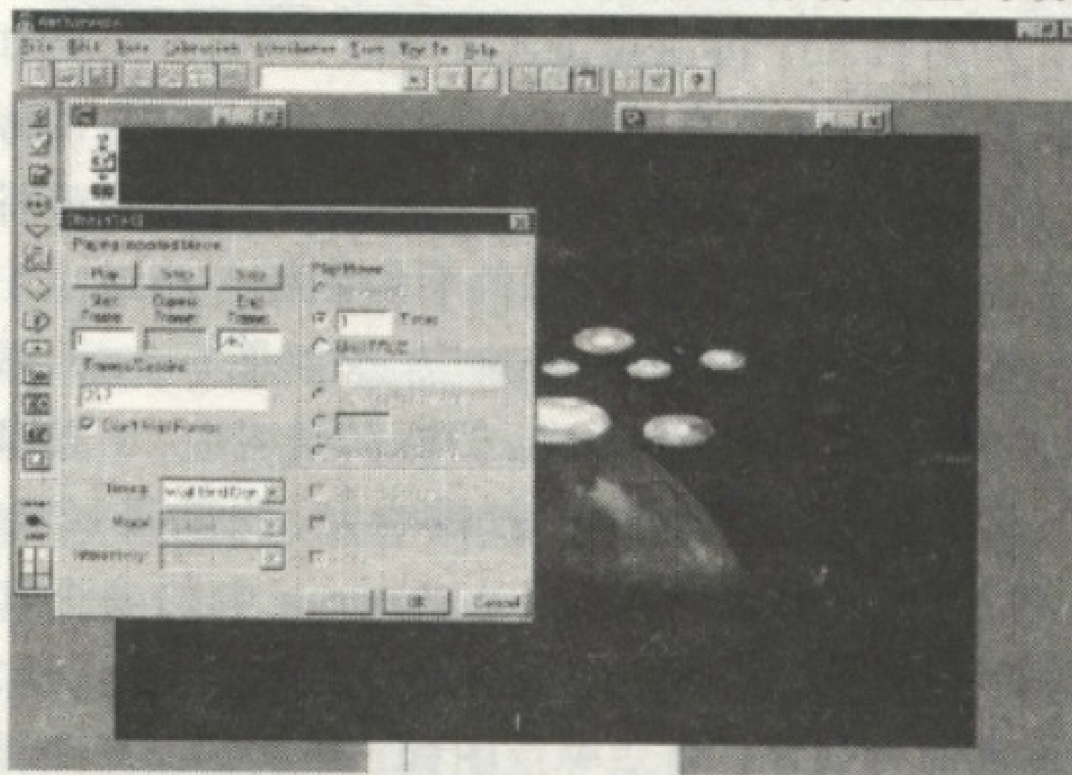


△全程流程图

此声音文件时同步执行下面图标，播放次数设为 Once，选择 Load 选项将所需的 Wav 文件装入。

使用声音图标使多样化的声音结合到文件中使它更加有趣和生动。能在文件的任何位置放置声音文件，从不同的来源装上并且调整回放选项去适应需要。Authorware 包括预先录下的声音和声音效果的实例。能把这些声音与文件结合并且用它们实验。

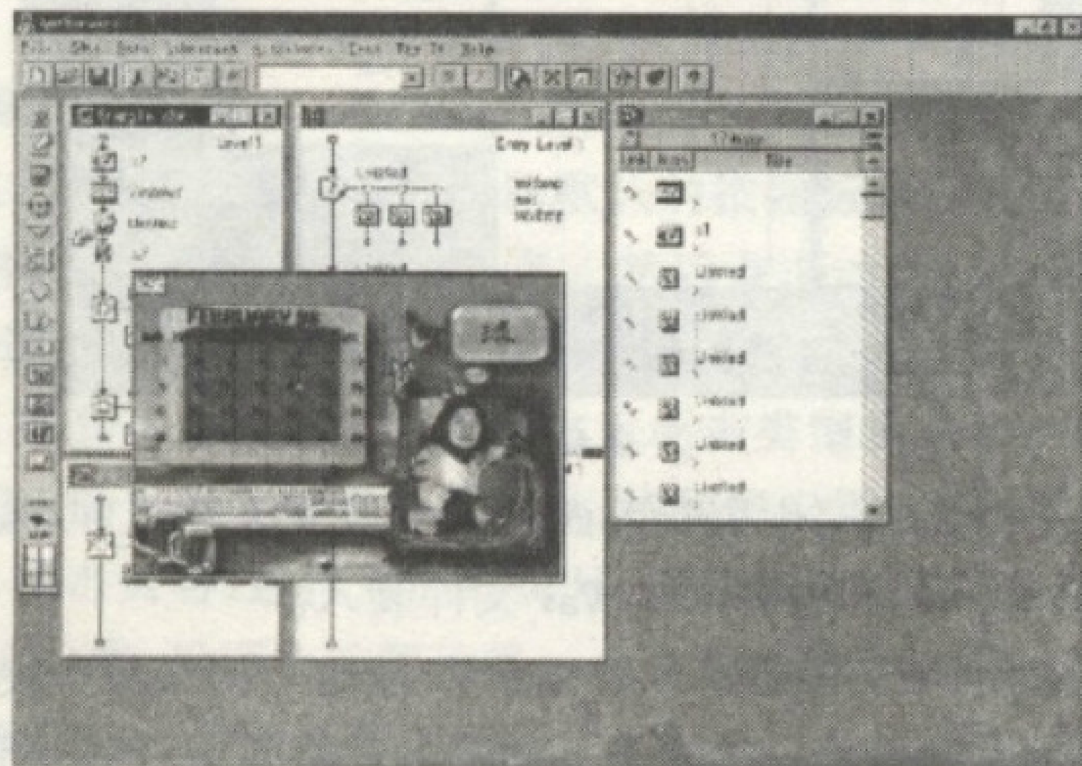
下面再拖动一个动画图标在声音图标下，选择 Load 装入动画 (后缀为 FLC 或 AVI)，播放次数设为一次，将其选项设为(Wait until Down)，即直到执行完此图标再运行下面的图标。在下面放一个擦除图标将以上的动画图



标擦除。动画既能内部调用也能外部查找，这根据动画的类型。内部调用动画是调到 Authorware 文件里，增加文件的大小，能在内部调用动画时使用擦除效果。外部查找动画不能拷贝到 Authorware 文件里，不能在播放外部动画时使用擦除效果。当 Authorware 在流程线上遇到一个动画图标时，必须保证外部查找的动画放在 Author-

ware 能够进入的目录路径下。最后必须将打包的 Authorware 应用文件与动画文件分开存储。Authorware 和 Run APW 将在文件创建盒或 Search Path 变量中指定的目录下查找指定名字的动画文件。提示：Windows 用户能够用鼠标右键点按一个动画。Windows 和 Macintosh 用户都能选择动画，从编辑菜单中选择 Get Info，并且点按预览按扭。

2. 从工具条中拖一个显示图标至流程线上，双击该图标，选择菜单 File 下的 Import，装入一个 Bmp 图像文件。显示图标用于显示文本和图形，许多显示选项可通过属性菜单(Attributes menu)中的效果(Effects)命令来获



得。

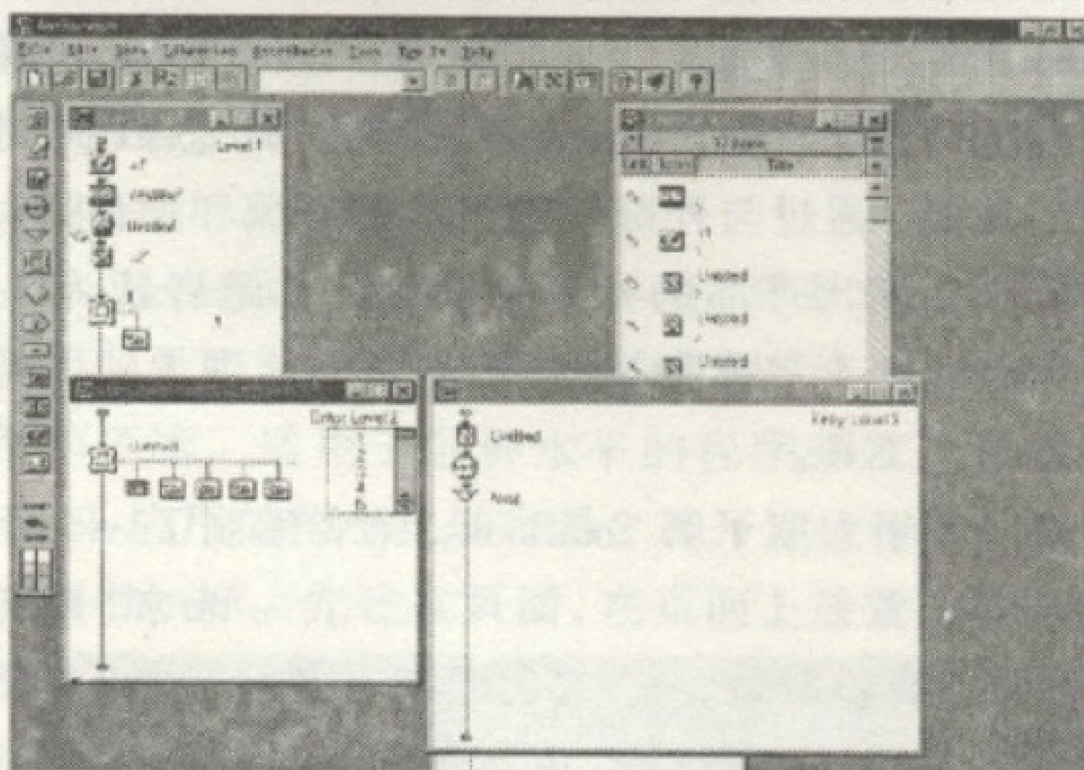
3. 将一个框架图标拖至流程线上，在其右边挂一个组图标，在框架中通过交互图标及导航图标来控制程序。

使用交互图标建立由一个交互图标和下挂在它下面的几个图标组成的交互结构。下挂在一个交互图标下的图标叫做响应图标。每个响应图标对应一个用户可以做的比如点按一个按钮或输入文本或一个事件，例如用户试用的数值响应。决定用户的响应或每个响应图标定义一种特别的响应类型。当用户作出一种响应或事件发生时，Authorware 分支到对应的响应图标并且显示它的内容，此过程称之为匹配一个响应。交互图标包括：按钮响应、热区响应、热物体响应、目标区域响应、下拉菜单响应、条件响应、文本响应、按键响应、次数限制响应、时限响应十部分，其中包括 Authorware 中的多个知识点，是学习中的难点。

下面通过显示图标、等待图标、导航图标及变量综合运用实现了图片游览、动画播放的控制。图片游览功能实现的步骤是先在流程线上放一个框架图标，在下面挂多个组图标，在组图标内挂一个带有图片的显示图标，然后放等待图标并设定等待时间（也可用变量控制等待时间），最后再放一个右向导航图标。

4. 在 MTV 一组中，更是通过声音图标、导航图标、等待图标及图片显示效果的控制完成了乐曲与歌词同步的 MTV 功能。如果您有兴趣的话，甚至不妨试试将其改为音像同步的理想作品。

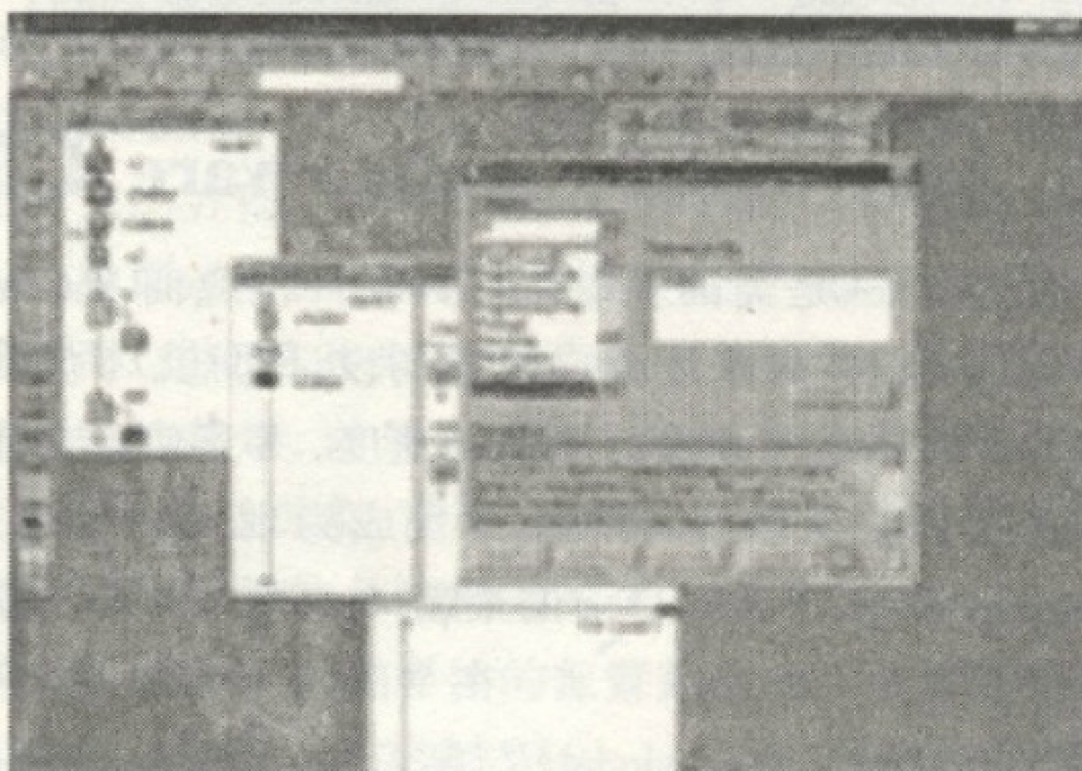
使用视频图标，包括在 Authorware 文件中从一个视频播放器中进行视频剪辑。要播放视频，连接一个视频



播放器到你的计算机上，然后在 Authorware 文件中那个想要按顺序播放的位置放置一个视频图标。

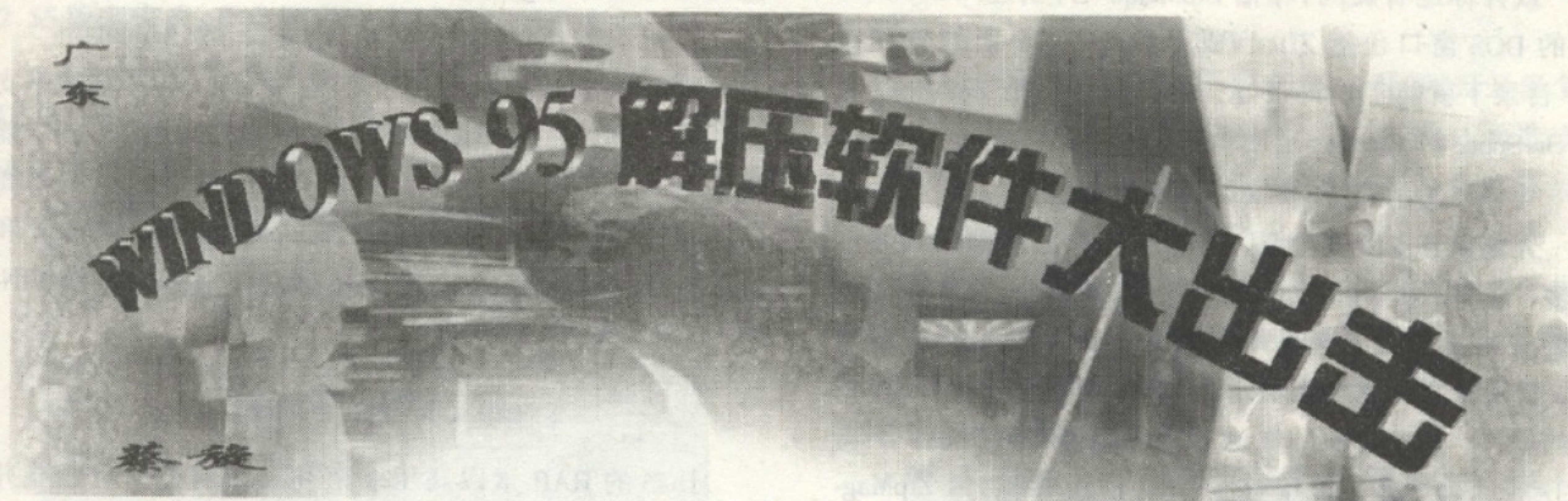
最后是 Quit 组，通过 Quit 框架下挂的组图标中的计算图标，键入函数 Quit()来结束这个演示程序。

以上是整个演示程序的全部过程，但这时的程序还不能摆脱 Authorware 来独立操作，我们还要给程序打



包，在执行过 File 菜单下的 Package 命令后，将生成一个演示文件 EXAMPLE.EXE，不过记住要将 AVI 等外部文件及 XTARS 目录及播放动画所需的两个文件 A3VFW32.XMO 和 A3VFM.XMO 拷贝到与生成的 EXE 文件同一目录下！为了减少主程序 EXE 的空间，我们可将主流程线上的动画、声音、显示图标拖到库中，这样可提高程序的运行速度。　北京　林峰、张鹏

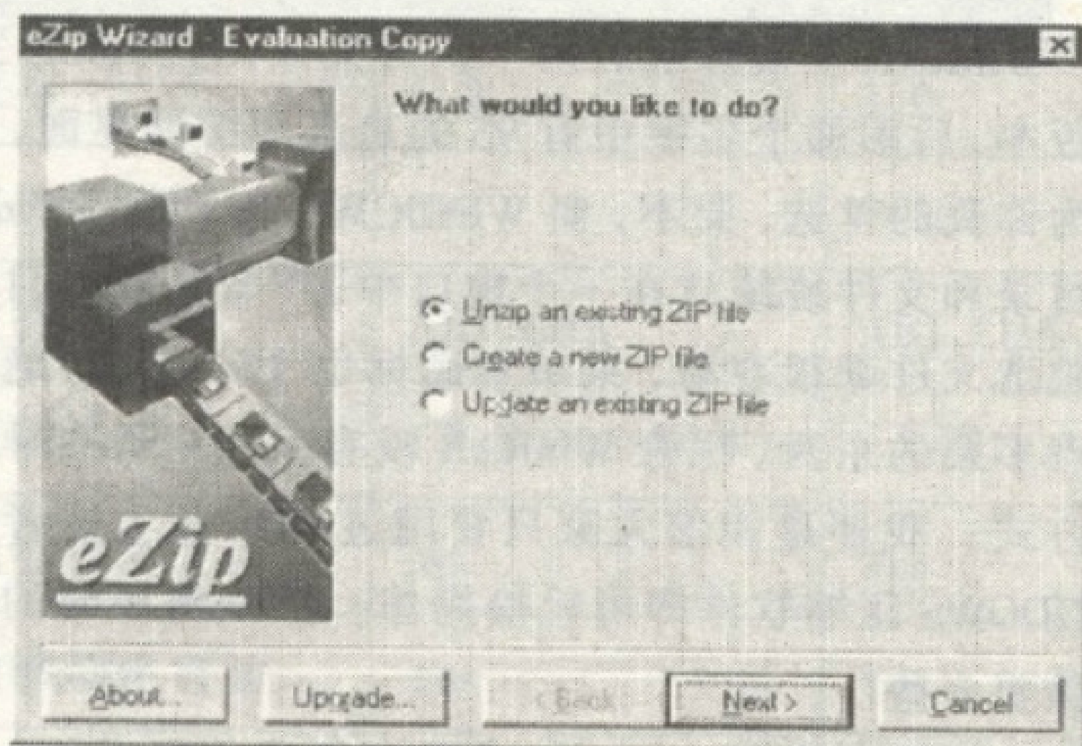
北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司提供的《方正奥思多媒体创作工具 2.1 学习版》(Founder Author Tool)收录于《大众软件 CD》总第 9 期 \MEDIA\FMAT\ 下，《城市广场》展示程序及源代码收录于 \MEDIA\FMATDEMO\ 下；以 ToolBook 4.0 制作的演示程序及其源代码收录于 \MEDIA\TDDEMO\ 下；Authorware 4.0 Working Model 展示版和说明文件收录于 \MEDIA\AW\ 下，展示程序及源代码收录于 \MEDIA\AWDEMO\ 下。



DOS 虽然还未退出你我的硬盘，但软件自已却在悄悄地离开，你我都无法拉住它们，因为它们需要 WINDOWS，一个更好的操作系统，谁也不例外。压缩和解压缩软件也是如此，还是来看看熟悉的软件有没有出现在你的 WINDOWS 上吧！

一、ZIP

没有比 ZIP 压缩格式更热门的啦，从 DOS 起 ZIP 就以它的快速和高压缩率成为网络中使用得最多的格式，于是乎 WINDOWS 的 ZIP 解压软件也有一大堆，其中大家最为熟悉的就是 WinZip。可以说，凡是在 Internet 上奔波的玩家，没有不知道 WinZip 的，这个最著名的 WINDOWS 解压软件拥有最多的用户，还获得过多个外国电脑杂志的奖项，所以每当有新版本推出时都吸引了无数人来下载。

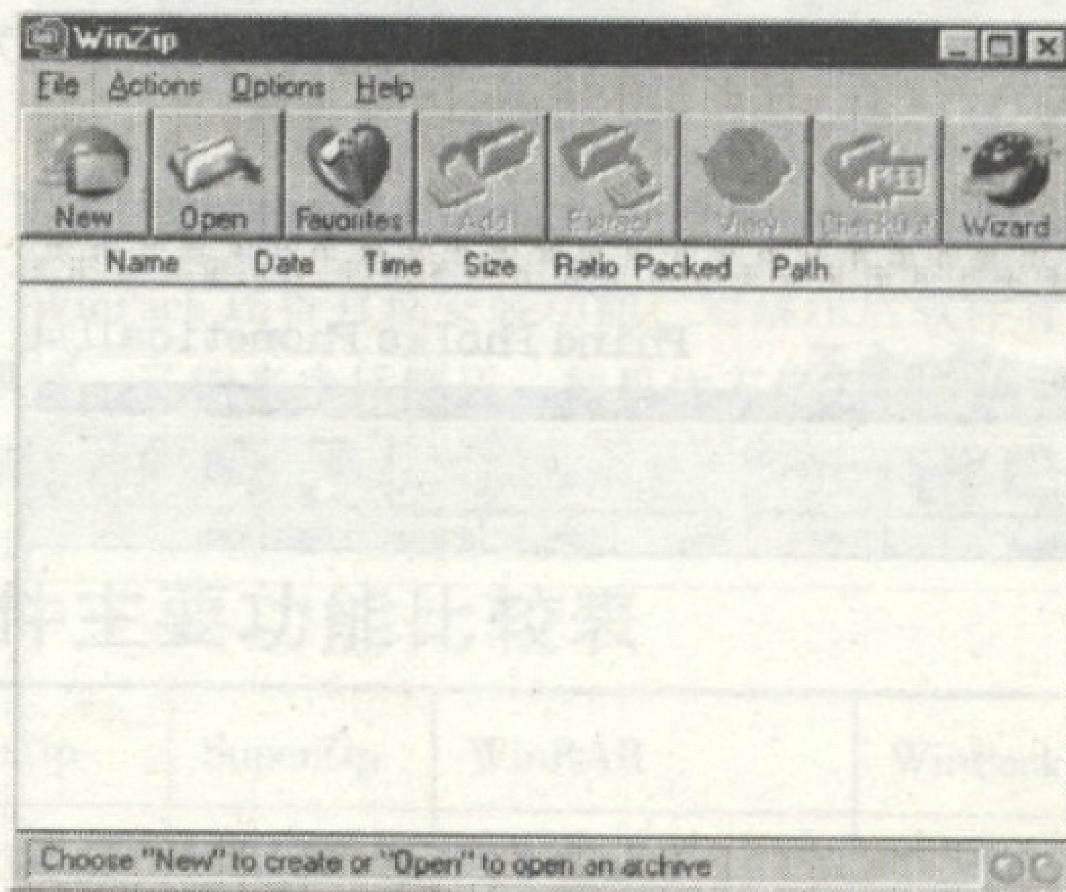


多人用的东西未见得是最好的，WINDOWS 下的 ZIP 解压软件已有好几款，如：WinZip、ZipMagic、eZip、SuperZip，它们都有各自的特色，大家可以尽情地挑选合适自已的，要是你还不知道它们的长处，还是接着听我讲吧。

(一)精灵的向导

WINDOWS 95 和它的软件们大量使用易用的向导，将复杂的操作一步一步引导你去完成，不要以为向导只存在于安装程序中，WinZip 和 eZip 里也有。

WinZip 在解压时就通过向导的方式，但也只有在解压时才有，相反，eZip 的所有功能都是向导方式，每次的操作全靠 Next 慢慢来，对新手来说，再适合不过了。



(二)漂亮易用的界面

利用 WINDOWS 完全的图形界面，所有解压软件都有一副好面孔。不同于向导方式，界面操作是大家早已广为熟悉，只要用鼠标拉拉扯扯、点点按按就完成了所有的操作。你还可以看清楚 ZIP 里到底有哪些文件，再看看文件的内容或运行它们后再决定是否解压。说到好看，当属 SuperZip 啦，因为 SuperZip 是个广告版，界面上不停地显示商家的信息，当看到感兴趣的内容还真的会让人用鼠标按下“Click Here”那里，更托广告的福，SuperZip 是不用注册的，这点可比其它软件省心多了。

(三)有了 **ZipMagic**，**ZIP** 又何须解压

你想过不解开 ZIP 文件就直接使用里面的东西吗？如今，ZipMagic 已经实现了，只要装了 ZipMagic，一个个 Zip 文件魔术般地全都变成了目录，既然成为目录，你又何须解压呢，还是轻轻打开夹子吧。

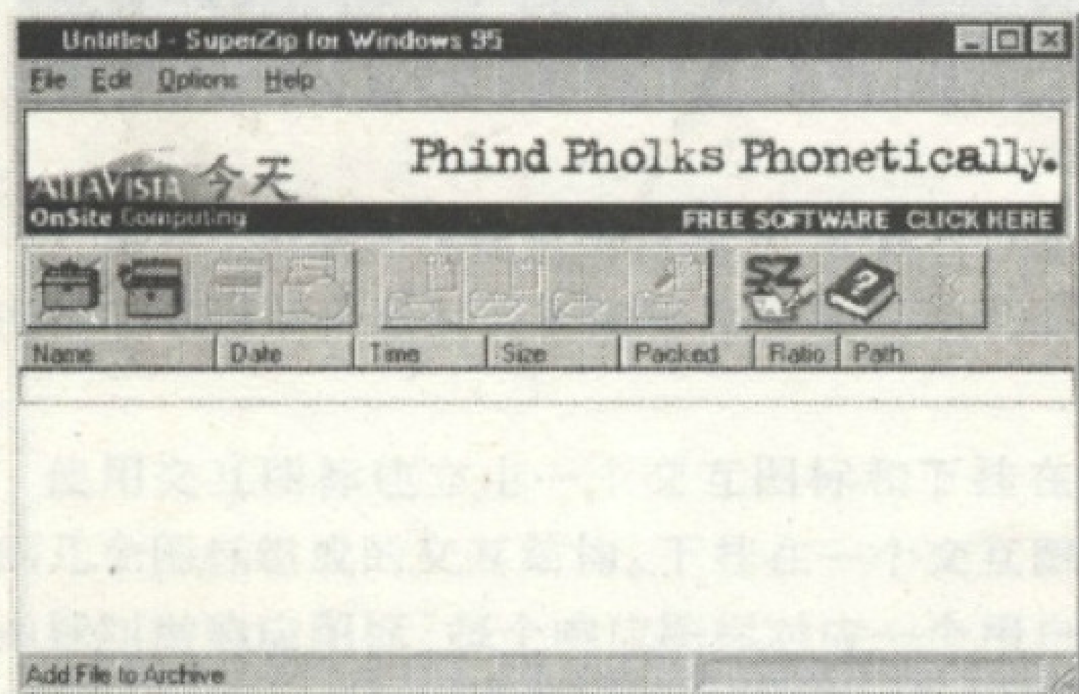
或许你还有疑问，相信 ZipMagic 吧，就连 WINDOWS 95 的 DOS 窗口也把 ZIP 当成了目录，ZIP 里的软件在 ZIP 目录下就能工作得很好，你甚至可以把 ZipMagic 当成 DrvSpace 和 Stacker 来用哦！

(四)支持更多的压缩格式

光能解压 ZIP 文件是不够的，流行的压缩格式还有许多，总有人使用其它的压缩格式，好的压缩软件当然还要支持其它的压缩格式。WinZip 支持 ARJ 及 LZH 格式，但只能读出它们的目录，如果要解压还要 DOS 下相应的软件，而 ZipMagic 在这方面就做得非常出色，不需要 DOS 的软件就能直接解压 ARJ、LZH、RAR，但 ZipMagic 还未将它们当作 ZIP 对待，如果也能象 ZIP 一样成为目录那简直是太棒了！

(五)创建 **EXE**，更简便的安装

为了在没有安装解压软件的电脑上使用 ZIP 文件，你可以将 ZIP 文件转换成自动解压的 EXE 文件，WinZip 和 ZipMagic 都可生成供 WINDOWS 3.1 和 WINDOWS 95 用的 EXE，难怪现在有许多软件都采用这种办法作为它们的安装程序，真是压缩及安装一举两得。



即便还是原来的 ZIP，WinZip 和 eZip 一旦在解压后发现有安装程序，都会询问你要不要安装，WinZip 更通过记录安装前后的变化，一旦安装后觉得软件不好用，删除后，WinZip 便根据所做的记录将系统恢复原状。

(六)多功能的 **ZIP** 软件

在 DOS 的年代，你绝对不会想到解压软件在其它方面还会有什么特别之处，作为一个压缩及解压缩软件，只要做好自已的本份就对了。

WinZip 可以外挂病毒软件，支持鼠标右键；ZipMagic 也支持鼠标右键，还有 UU 及 XX 解码和 ZIP 修复功能；SuperZip 为 ZIP 加上注解，不用打开 ZIP 就知道 ZIP 内是什么；由 eZip 制作的 ZIP 可通过 Email 送出去，解压时可运行病毒扫描。

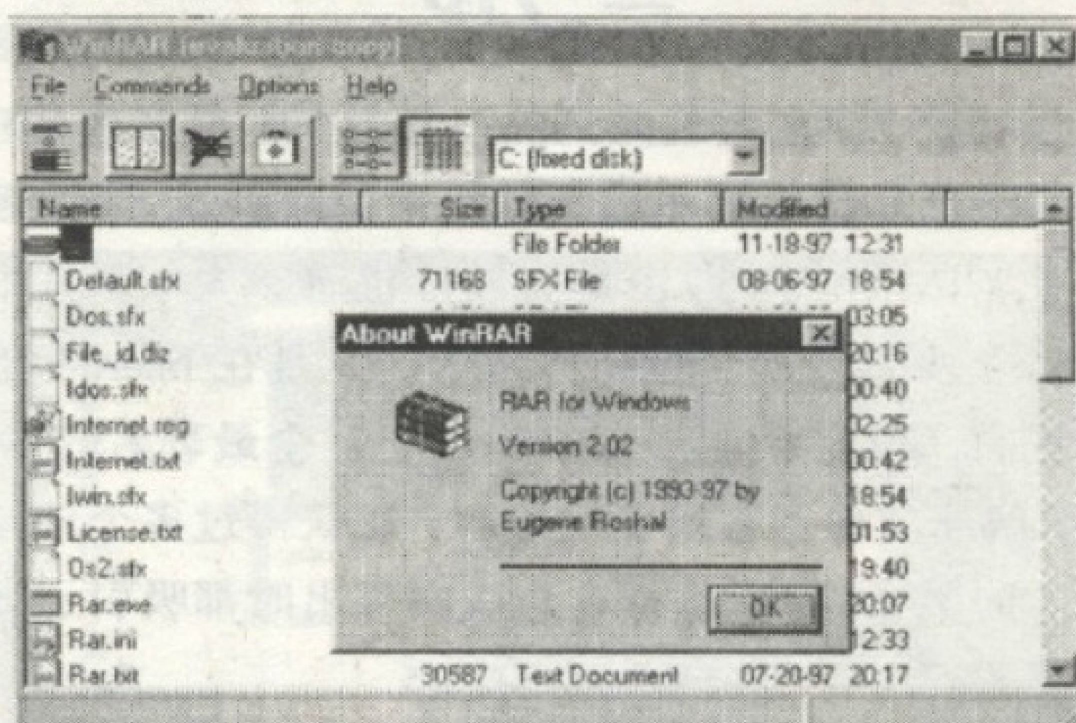
WinZip 在它最新的 6.3 版中还新增两个功能。一是当你在 Internet 下载 ZIP 文件回来，它马上不知道从哪里冒出来就叫你解压；二是可以自动进行分卷压缩，无须预先指定为分卷压缩。

(七)真正的 **32** 位，也有真正的 **16** 位

这四个软件中没有哪个不是 32 位，也没有谁不支持长文件名，在 WINDOWS 95 中，只有 32 位的软件才能最大地发挥它们的所长，压缩和解压缩是完全不需要 DOS 下的 PKZIP.EXE 和 PKUNZIP.EXE。而 WinZip 和 ZipMagic 同时也有相应的 16 位版本，供还在用 WINDOWS 3.1 的用户使用。

二、Win RAR

DOS 的 RAR 素以高压缩率和界面著称，可惜我并不常用，虽然 RAR 的确不错，用它的人也渐渐增多，但 RAR 的这些特点还不是太吸引人。相反，自从试用过 WINDOWS 版本的 WinRAR 后，我深深喜欢上了它。WinRAR 之所以给我的印象很好，是因为它的操作令人非常容易上手，不象其它解压软件将一大堆用得上和用不上的东西统统给你选，使得英文本来就不好的我只好来个瞎子摸象。



WinRAR 安装好后有两个执行文件，它们都是 32 位的版本，后面那个名字中有 95 的是采用图形界面，当然成为你我的首选，要不，要 WINDOWS 来干吗？WinRAR 将目录和文件统统放在一个窗口中，不管是转换目录还是挑选文件都很容易，菜单和图标也十分实用，绝没有半点多余的东西。尽管 WinRAR 没有采用精灵向导的操作方式，我还是相信大家只要用过 DOS 版本或者熟悉 WINDOWS 压缩软件即可轻松操作，只是解压时的操作步骤要多些。

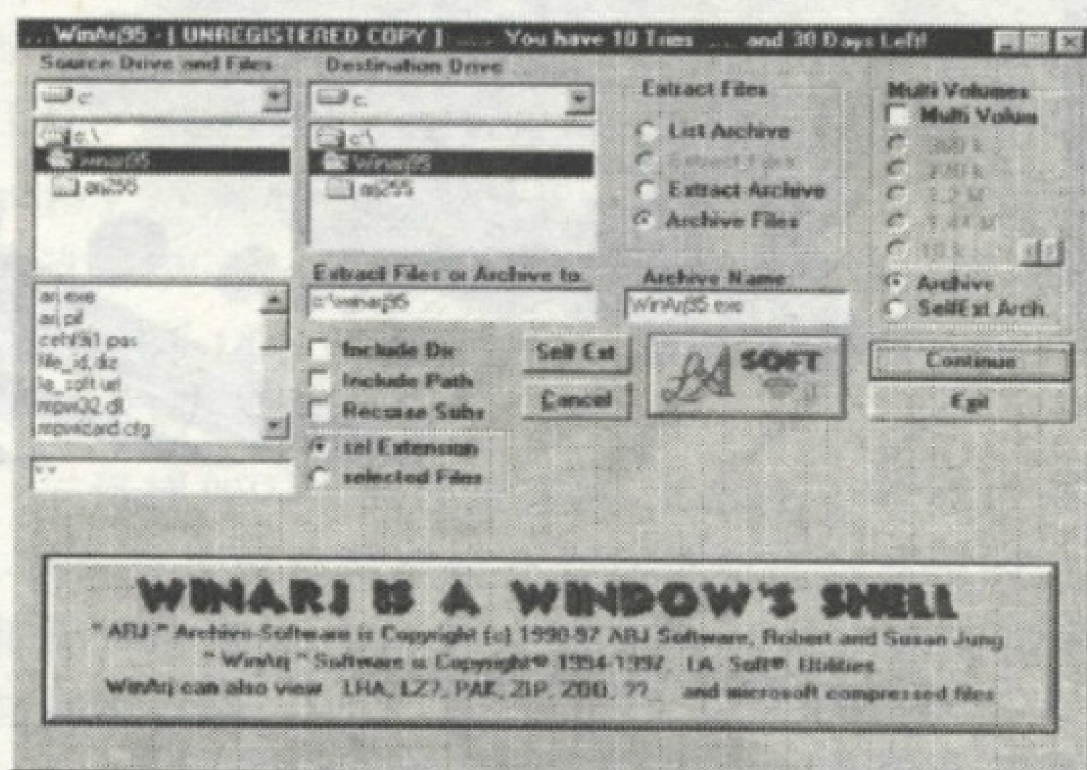
你可能还在担心 WinRAR 的知名度不及 WinZip，一旦用了 RAR 格式后对方无法解压吧，这好办，只要你在压缩前打开 SFX 这个自解压开关就成了。就算你弄到的 WinRAR 是个评估版，它也不会提醒你去某某那注册，与其它软件相比，倒是很照顾大家的。

三、WinARJ95

由 LA Soft’S 制作的 WinARJ95 只是 ARJ 的 WIN-

DOWS 版外壳，所有压缩解压操作都需要 DOS 下的 ARJ 2.55 版来完成，真令国内众多的 ARJ 用户失望。

WinARJ95 的操作很简单，但没有充分利用 WINDOWS 的优势，界面也显得单调一些，就连它自已也怕大家怪它而用大字注明"这只是个 ARJ 的外壳"。



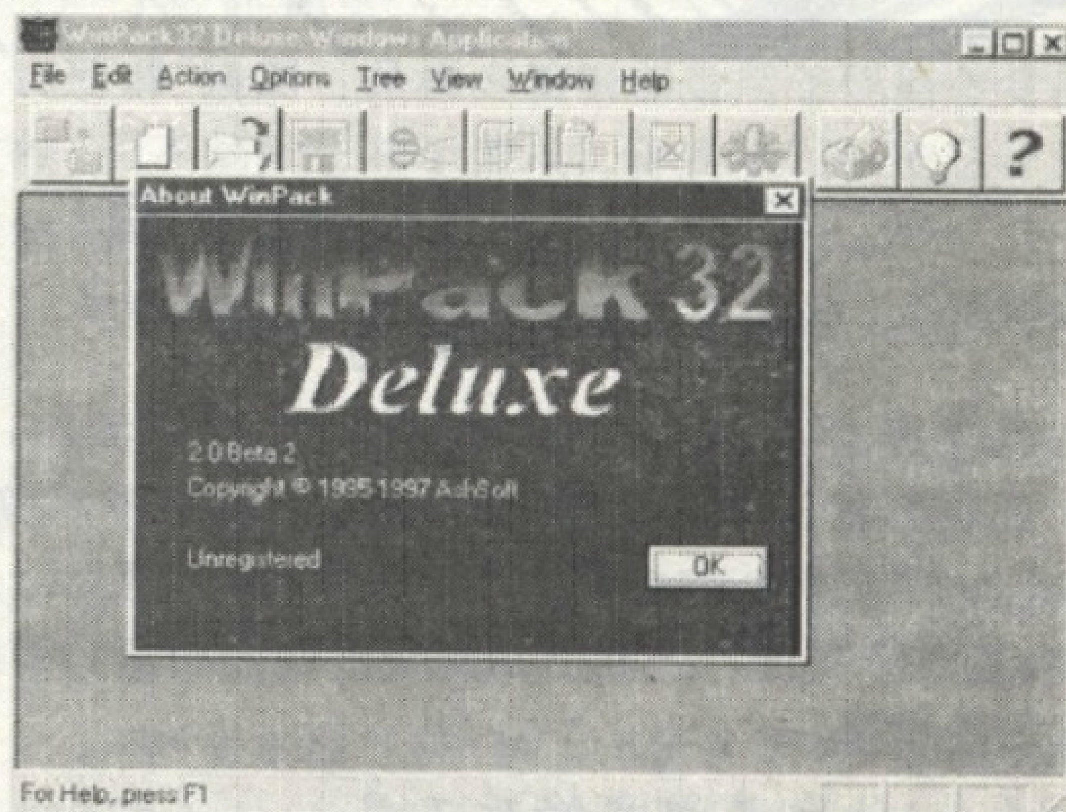
四、WinPack

压缩格式这么多，你打算怎么办？是安装所有的解压软件还是干脆见一步走一步？不必了，现在只要一个 WinPack，就能管好 ARJ、BinHex、Btoa、Freeze、Gnu Zip、LZH、Mime、MS Compress、Quake Pack、Tar、UU、XX、Zip、Zoo 共 14 种压缩或编码文件。

不需要任何其它软件，WinPack 用自已 32 位的代码来完成所有压缩和解压缩操作，真的让人大吃一惊，不错的界面再加上齐全的功能足以令其它解压软件胆战心惊。

借助 WINDOWS"窗口"的威力，能同时打开多个压缩文件，你不用害怕因为支持多达 14 种格式而造成的混乱，解压时 WinPack 自动识别压缩格式，而在压缩时就由你来选择以何种格式进行压缩。

要是你的朋友只装有 eZip，而手头上的文件却是 ARJ 的，该怎么办？支持多种格式自然就有这种好处啦，只要是 WinPack 支持的格式，就能够进行互相转换，所以它还是个很好的周转站。

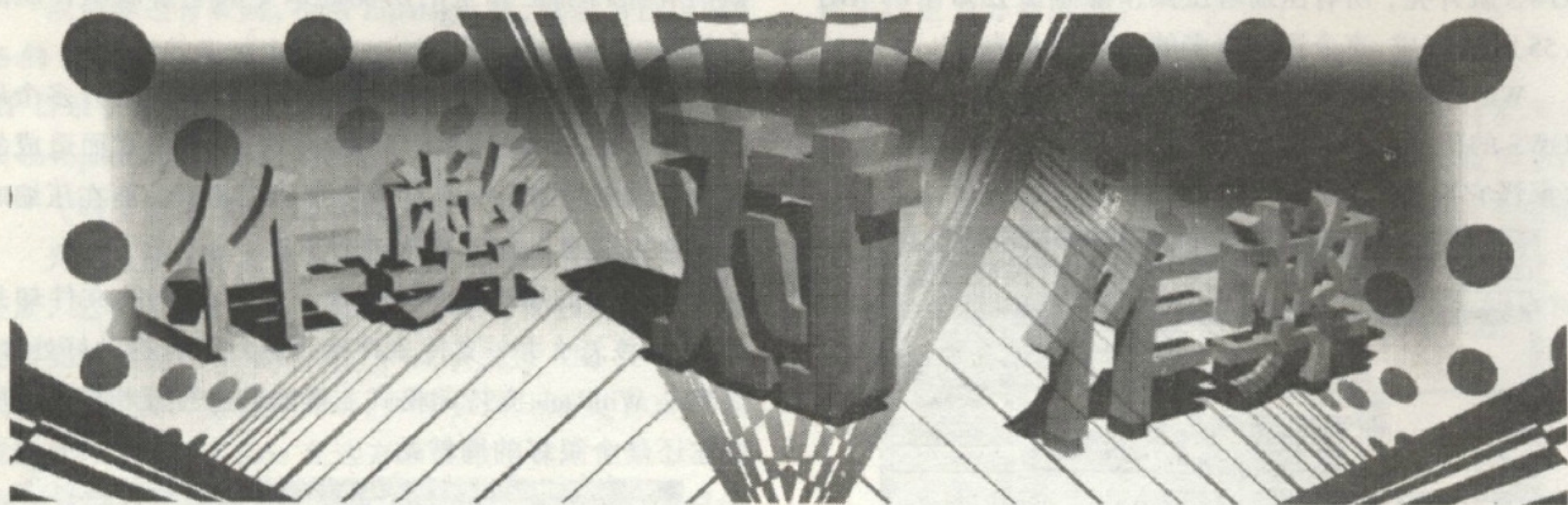


WinPack 还备有反安装功能，对解压后软件有什么不满意，还能来个反解压。如果你不懂得使用 WinPack 的某个功能，还能通过大问号来查个明明白白。

WINDOWS 95 解压软件主要功能比较表

	WinZip	ZipMagic	eZip	SuperZip	WinRAR	WinPack
版本	6.3	1.0	2.0	1.0	2.02	2.0
支持安装程序	Yes	* Yes	Yes	No	* Yes	Yes
支持其它	ARJ、LHA	ARJ、LHA、RAR	No	No	ARJ、LHA、ZIP	ARJ、LHA
压缩格式	(需要DOS 软件)	(无需DOS 软件)			(需要DOS软件)	ZIP、UU
能够修复文档	No	Yes	No	No	Yes	No
能够创建自动	Yes	Yes	No	No	Yes	Yes
解压的EXE	Win31, Win95	DOS, Win31, Win95			Win95	
外挂反病毒软件	Yes	No	Yes	No	No	Yes
能够加入注解	No	No	* Yes	Yes	Yes	No
支持长文件名	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

注：以上凡是有 * 号者表示此功能有点特殊。



一、新一代游戏修改工具
——GameKey 98

此版为 TinySoft 开发组奉献给大家的共享 1.20 版。此版修正了共享 1.02 版的错误，运行非常稳定，GameKey 98 正式版将在不久之后面市，届时更加舒适的界面、更加强大的功能和更加稳定的性能相信会带给大家又一次惊喜。

(一)什么是游戏修改工具

在 RPG 游戏中，经验值和等级数往往决定着攻击力，魔法等。如果玩家急于提高攻击力，增加魔法，又耐不住性子一点点地积攒经验和等级，那就需要游戏修改工具了。利用它，玩家可以直接修改经验值和等级数。

等正确地修改了经验值和等级数并再次回到游戏中时，玩家就会发现自己已经威力无穷了。同样，在对战类游戏中，敌人已经兵临城下了，玩家却苦于钱财、石油、粮草或木柴的存储量不足而不能兴兵反击。如果用游戏修改工具直接修改这些资源的存储量，玩家就可以毫无后顾之忧地大量屯兵，十足体会一下秋风扫落叶的感觉。

还有，在动作类游戏中的生命数……

还有，在猜谜游戏中的时间限制……

还有……

总之，游戏修改工具能帮玩家在瞬间成为无往不胜的游戏高手。

(二)修改游戏的基本原理

无论是等级数、经验值还是金钱数、生命数以及时间限制等，都是一个内存变量。它的数值虽然在不断变化，但其在内存中的地址却是固定的。游戏修改工具就是利用这一特点，监视每一个内存单元的变化情况，经过几次筛选，最终找到玩家关心的变量所在的地址。这就是游戏修改工具的跟踪过程。找到了一个变量在内存中的地址，玩家就可以对这个变量内容随心所欲地修改了。

(三)GameKey 98 使用方法

跟踪和修改一个内存中的变量的步骤如下：

1. 进入游戏后，切换到 Windows 95 环境运行 GameKey 98。

2. 在 GameKey 98 中选定一个对象列表中的对象。

3. 进入 GameKey 98 主界面后，自动生成一个名为 PC Memory 的内存对象。如果只搜索一个变量的话，选中此对象即可；如果要搜索多个对象或对文件搜索，则需要单击“增加”按钮增加对象。增加文件对象时，“...”按钮表示浏览磁盘。

4. 在功能框内选定所跟踪的变量的属性：字、字节、或字节串。一般地讲，使用字节属性最可靠，但对有些较大的数字，如对战类游戏中的钱财数，使用字或双字能更快地找到所关心的地址。字节串属性是用来跟踪非数字的变量的。

5. 在功能框的输入框内输入所关心的变量的当前值，并单击“搜索”按钮。如果想输入十六进制数的话，只需在数字前加 0X 前缀即可。

6. 不要关闭 GameKey 98 切换到游戏中继续游戏。等所关心的变量内容变化后，再次切换到 GameKey 98 中重复步骤 5，直到“当前地址个数”为一或不再减小时为止。此时，所关心的变量的地址就被找到了。

要注意的是，有些游戏的同一个变量在内存中可能有不只一个地址，这时候，通常有一个地址是主要的，其它都只是它的备份。

7. 将找到的地址加入地址列表。双击一个地址或单击选中一个地址后，单击“加入地址到地址列表”都可以完成此功能。要注意的是，在一个变量的地址被加入“地址列表”之前，是不能对它进行修改和锁定的。

8. 修改或锁定找到的地址。双击“地址列表”中的一个地址或单击选定它后单击“编辑”按钮，就可以对这个变量进行修改了。选定一个地址后单击“加/解锁”按钮，即可对这个变量加锁和解锁。

9.切换回游戏去体验一下惟我独尊的感觉吧!!!

(四)GameKey 98 的特点

1.全新的窗口化界面,体贴用户的操作设计。在以前的游戏修改工具中,绝大多数都是DOS平台的,界面多是DOS下的字符形式,不支持鼠标操作。虽然“整人专家”和“金山游侠”可在WINDOWS 3.X和Windows 95下工作,但其界面仍然没有摆脱DOS程序的形式。而GameKey 98则是专门针对Windows 95平台开发设计的,完全支持Windows 95的保护模式内存管理。在界面上,彻底甩掉了DOS的字符形式,全面实现Windows 95标准图形化窗口界面。

2.迅捷如闪电的搜索速度。Gamekey 98经过多次优化,其内存搜索速度已经非常接近所运行系统的上限。使得用户在搜索32M甚至64M内存时仍然无需等待,瞬间即可完成。

3.同时跟踪多个对象。以往玩家必须在找到一个地址后清除搜索,才能搜索下一个变量。而使用GameKey 98玩家可以同时跟踪多个对象,且互不影响。在跟踪过程中清除或增加一个对象,对正在进行的跟踪过程毫无影响。

4.内存锁定功能。当找到一个玩家所关心的变量地址后,如果想免除反复调出GameKey 98进行修改的麻烦,GameKey 98还提供了一个内存锁定功能。玩家可以利用此功能将某一个变量的内容锁定在某一固定的值。这样GameKey 98就可以在玩家运行游戏的同时,替玩家看住这个变量,一旦这个变量的内容发生变化,GameKey 98会自动将其改回。玩家就可以在游戏中毫无顾虑地挥金如土,而不用担心囊中羞涩了。

5.简单方便的文件搜索与修改功能。当玩家关心的是游戏的存盘文件时,这一功能就会让你省去很多麻烦。再不用进入PCTOOLS或NORTON UTILITY去亲自分析和修改存盘文件了。不懂十六进制,照样分析和修改,操作非常简便。

北京　赵前

二、通用存盘文件编辑器

这个软件主要是针对PCTOOLS等工具在修改游戏存盘文件时的不足之处而编写的。众所周知,修改游戏主要有两种方法,即动态修改与静态修改。动态修改是指在游戏运行时扫描内存以截获关键数据并修改之,常用的工具有整人专家、游戏巫师等;而静态修改则是通过修改游戏的数据存储文件(主要是存盘文件)来改变关键数据。这两种方式相比较,动态修改更快速、方便,但要占据内存,而且会与某些游戏发生冲突,所以在实际中两种方法常同时使用。

长期以来,PCTOOLS一直是修改存盘文件的最重要的工具,尤其是PCTOOLS 5.0,几乎成了电脑玩家的必备品。有时候我真觉得很奇怪,PCTOOLS家族的后继产品纷纷推出,界面越来越华丽,功能越来越强大,而普及程度却远不如那个老掉牙的PCTOOLS 5.0,难道它真的完美无缺吗?非也!非也!但小巧实用不能不说是一个重要因素。平心而论,PCTOOLS算不上一个专业的游戏修改工具,一进入PCTOOLS,我们就不得不面对进制转换、Intel存数惯例这一大堆令人头大的问题,相比之下,整人专家要方便得多,于是我想,能不能将整人专家的一些优点加到PCTOOLS身上呢?这样就有了通用存盘文件编辑器的诞生。

(一)功能简介

1.所谓“通用”,是指本编辑器适用于任何游戏的存盘文件,而不局限于某个游戏。你甚至可以把它作为十六进制编辑器使用。

2.采用彩色文本菜单,界面友好方便,支持热键操作。

3.对于文件长度无绝对限制,几十兆没问题(但是,有几十兆的存盘文件吗)。

4.对于长度在一兆以下的文件自动备份,以免误操作损害文件。

5.支持‘所见即所得’等多种修改方式,输入修改值时无须考虑十/十六进制的转换,系统将自动检测输入的是十进制、十六进制、还是字符串,并有容错处理。

6.具有与整人专家相类似的搜索方式,包括十进制搜索、十六进制搜索、十和十六进制混合搜索、字符串搜索四大方式。

7.独家首创“文件输入式修改”,即事先将数据按一定格式存放在一个文件中,修改时系统将自动把数据写入存盘文件。适用于批量修改与重复修改。

8.内置符合Intel存数惯例的十/十六进制转换器(多余?)。

9.具有DOS Shell的功能。

10.PCTOOLS由于采用的是16位的磁盘直接读写方式,所以在Windows95的32位保护模式下不能工作;而本编辑器虽然也是16位DOS程序,但由于采用的是缓冲区方式,故在Windows 95下也能稳定工作。

(二)操作指南

如果你熟悉PCTOOLS和整人专家,那么你也会很快熟悉本编辑器;即使你不熟悉它们,那也没多大关系,你照样可以很快上手。

进入本编辑器的命令格式是:SAVEDIT　<文件名>

其中,文件名是可省略的。如果带上了文件名,你必须确认该文件在当前目录,否则,该文件名必须有完整路径。如果你直接键入SAVEDIT或者输入的文件名不存在,那么在进入编辑器后,系统将提示你选择一个文

件,这时会出现一个文件列表框,左上为输入框,可以直接输入文件名,也可输入通配符;左下是文件名列表,将光带移至要编辑的文件上回车即可;右边是驱动器选择框。按 TAB 键及左右方向键可在三个框循环转移。ESC 键取消操作并退出。

现在我们来看看编辑器的界面。整个编辑器分为三个区域:左上是菜单区,右上是操作区,下方是信息区,最下方标识出各种热键。F1 键选择文件,注意,如果不选择文件,菜单中的前四项都将失效。当你需要对另一个文件操作时,按 F1 键重新选择;按 F3 键进入 DOS 环境,键入 Exit 返回。其它热键都对应菜单名的第一个字母,这里不再敷述。

主菜单共六项,现在一一道来。第一项是 Modify Single Value。如果整个文件中需修改的数据只有一处,那么这一项是最佳选择。你只要输入三次便能完成修改,输入一为数据距离文件头的相对扇区(sector),起始为 0;输入二为偏移量(Displacement),取值 0-511;输入三为写入的数据。这里有必要把输入格式介绍一下,本编辑器支持三种输入格式:

格式一:十进制数,字串全部为阿拉伯数字,如 100、999 等,但不允许有负数。

格式二:十六进制数,合法字符为阿拉伯数字 0-9,字符 A-F 或 a-f,在字串尾请加上字符"h"作为结束标志,如 64h、e7h 等。

格式三:字符串,任何夹在单引号之间的可显示字符,如'HuangPeng'、'FreeDom Studio'等。

菜单第二项是 Write From A File。当你要修改的数据很多但不完全连续时,不妨将它们存放在一个文件中,该文件必须以 .DAT 为后缀名且有固定格式,从文件列表框中选择该文件即完成修改。该数据文件包括若干块,每块又分为三项。第一项 item,该项可省略,内容为修改的主题名;第二项 position,大小写均可,但不能拼错,内容为该项修改的起始扇区和偏移值,即 S〈扇区号〉、D〈偏移值〉,其中 S 与 D 都不能省;第三项 value,大小写均可,不能拼错,内容为写入的数据,数据之间用逗号分隔,可分行书写,但行末不能有逗号。数据格式为上面的格式一和格式二,即可输入十进制数与十六进制数。

例:

```
[item]
金钱
[position]
s2,d120
[value]
500000
[item]
属性
[position]
s10,d50
[value]
2000,0,999,0,999,0
400,0,64h,0,50,0
```

盘上的子目录\savedit\lib 中存放着一些经典游戏的数据档,您可参考它们的书写格式自己编写数据文件。

菜单第三项与第四项在功能上有关联,先介绍第四项 Display & Write,顾名思义它负责对选择的存盘文件进行浏览与编辑。选定后进入信息视窗,你会见到与 PCTOOLS 一样的显示方式,左边是十六进制,右边是 ASCII 码。浏览方式也基本相同。值得注意的是此时默认为浏览方式,不能修改数据,你必须按 F4 键切换至修改模式方可进行修改。F4 是一个开关键,它可以在浏览/修改模式间相互切换。修改有两种方式:一种是直接在十六进制数上键入数字(同 PCTOOLS);另一种是在待修改的数据上按回车键,然后输入新数据,可以是十进制、十六进制和字符串(同 FPE 5.0)。当你修改了一批数据后,应及时按 F2 键存盘,否则在换页时数据会变回原状。不过这也没多大关系,当你按 ESC 键离开时,系统自会提醒你存盘。按 F3 键取消修改。按 F1 键后输入扇区号就能马上跳至该扇区。当你在视窗中移动光标时,窗口右下角会显示当前坐标,冒号前为扇区号,右为偏移值。

第三项负责搜索,输入格式与 FPE 5.0 的高阶搜索基本一致。除了前述的三种格式以外,还支持十/十六进制混合输入。若搜索到该数据,按 E 键进入编辑状态,块状光标即指示出搜索到的地址,以下操作同菜单第四项。按 G 键继续搜索,按 Q 键退出搜索。

菜单第五项 Dec & Hex Convert 是个十/十六进制转换工具,不过你别弄错了,它完全是针对存盘文件的。遵循 Intel 存数惯例,即低位在前,高位在后,例如 999 的十六进制是 3E7,在磁盘上则表示为 E703,所以当你键入 999 后显示的是后者而不是前者。并且 01h 与 0001h 不会相等,后者是前者的 256 倍。

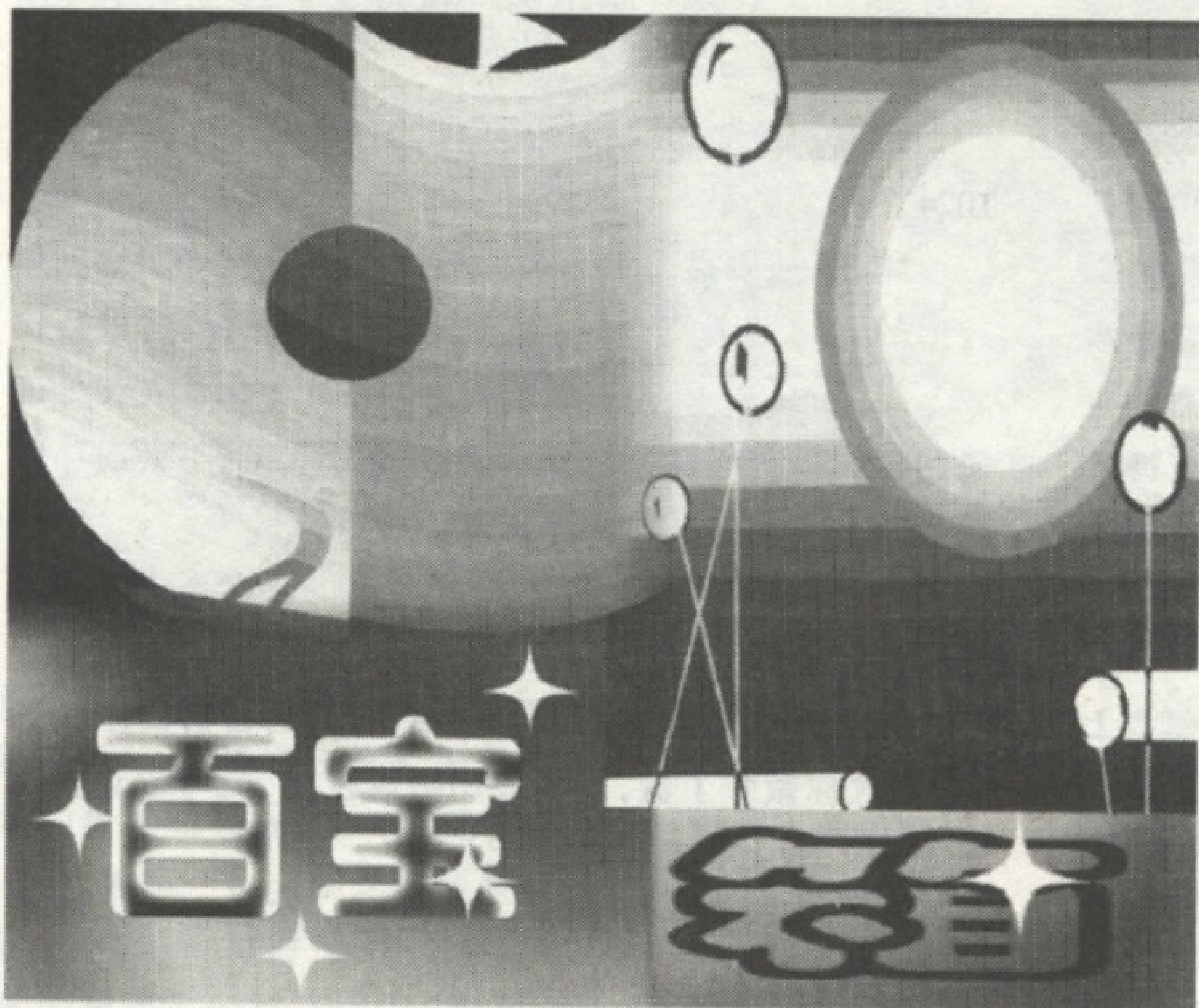
第六项?不用我说,自然是 GoodBye,SaveEditor!欢迎下次光临!

注意:

本软件对于 1 兆以下的文件会自动备份,备份文件与原文件同目录,后缀名为 BAK,请定期将这些文件清除。另外,若未加载 Smartdrv,备份时会产生操作上的延迟,请毋见怪。

湖南　黄鹏

Gamekey 98 收录于《大众软件 CD》总第 9 期\BBX\GK\下,通用存盘文件编辑器收录于《大众软件 CD》总第 9 期\BBX\SAVEDAT\下。



一、桌面月历壁纸

朋友，你想不想拥有一个能够自动刷新的月历，在自己的 Windows 95 桌面上显示，使你可以随时直观地了解当天的具体日期是某年某月某号，是星期几。DESKCAL.EXE 可以轻松地帮助我们实现。DESKCAL 可以在桌面的任一指定区域，显示一个可以自行定义的显示方式，字体、颜色根据系统时钟自动更新的月历，除此之外该软件还可以设定对一些特定日期，如生日、纪念日之类的检测提示功能。当开机时程序检测到系统日期与特别日设定相符时，便会弹出提示窗口，老爱忘事的朋友不妨一试！ 湖北 彭刚

二、让 Windows 95 程序常驻工具栏

Windows 95 中我们虽说可以为程序在桌面建立快捷方式，以达到快速启动应用程序，而不用去开始菜单中去一个个寻找目的地！但是已启动的工作窗口很容易将桌面快捷图标覆盖，使得快捷变得并不快捷。如果能让程序都驻留在不会被工作窗口遮盖的 Windows 95 任务条的工具栏中，岂不妙哉！这不，TrayIcon for 95 就是可以完成此工作的小东西。

TrayIcon for 95 是 Brianp McCarty 的作品，是个优秀的 Windows 95 共享件。它可以将你所指定的应用程序(包括 DOS 程序)，都以图标形式驻留在任务栏中，随时随地都可单击启动图标所代表的程序。究竟其如何工作，让我们用实例说明吧！

假设我们要让 DOS 中的 TWAY30 汉字系统的主程序 TW.EXE 驻留在工具栏中以随时应用，就需要进行如下操作：

(一)在 Shortcut name(快捷方式名称)框中填入“天汇汉字系统”

(二) 在 Program PATH(程序路径) 框中直接填入或利用 Browse(浏览) 选出天汇汉字的主程序 TW.EXE 文件名及路径

(三) 由于 TW.EXE 是个 DOS 程序没有图标，所以需要你利用 Icon path(图标路径) 中的浏览功能为其选取一个好看的图标。

(四) 接下来需要确定天汇汉字系统启动后的窗口显示方式，是 Normal(标准)、Minimized(最小化) 还是 Maximized(最大化)，在 Startup Style 的选项区中单选即可。

如此一个快捷项目就完成，在任务条工具栏中会多出一个我们所选定的图标。现在你只须轻轻在其上一击，便可启动天汇汉字系统，十分轻松快捷！

当然如果有需要，程序还为我们提供了 Program arguments(程序参数) 设置和 Progm for input(提示输入，这里指程序的使用参数)的选择。如果要增加新项目，只需右键击已有项目的图标，在弹出的窗口中选择执行 Add New(新增加)即可。理论上可以建立无数个驻留任务栏的图标，只要任务栏容得下。 湖北 彭刚

三、TOP 让程序“常居顶端”

TOP 是一个以压缩包形式提供的共享软件包，将其解压后只有 40 多 K 的大小，却包括了 CTOP.EXE(中文)、TOP.EXE(英文)两个同样的主执行文件。它们可以使用户指定的，原本不具备在总窗口中最上层“常居顶端”的应用程序也可神奇地具备此能力。想想看，这一功能在桌面同时打开多个工作窗口时显得多有用！

TOP 其操作也很简单，只须运行 CTOP(当然如果英文好，用 TOP 也成)，然后启动要使之“常居顶端”的程序，接下来在 TOP 窗口的程序列表框中，选择出要在最上层显示的程序，按下“总在最前面”钮即可。现在你所指定的程序就可常居顶端了。要取消时只须按下“恢复常态”即可。 湖北 彭刚

四、开始菜单清道夫 Clean 1.3

在 Windows 95操作中，由于种种原因常常会在开始

菜单中留下许多实际上并不存在的应用程序的快捷链接，给我们的操作带来一些不必要的麻烦。来自 Mithril Software 公司的 Start Menu Cleaner Version 1.3 这个被称为开始菜单清道夫的小工具，可以自动对开始菜单中的各个程序的快捷方式(链接)进行检测，并自动清除掉那些并不存在的程序链接，是个很有用处的工具。它个头也不大，只有区区 20 几 K。只不过在使用中它需要有 MSVBVM50.DLL 和 OLEAUT32.DLL 两个文件的支持才能正常工作。 湖北 彭刚

五、软盘标记制作软件

精通计算机的你，是否想要在你所使用过的磁盘上做上一个小小的标记，留下自己的脚印？是否想在给朋友们拷贝的磁盘上写上自己的记号？日后，见到一张别人的磁盘，上面有你做的标记，你可以对他说，这张磁盘是我做出的——多么有成就感。

你不想自己的软件被别人拷贝，可是你又感到磁盘加密是多么的不可靠，你可以在磁盘上做上一个小小的记号，以便区别出哪张磁盘是由你制作的。

可是，在标签上写个记号可以吗？那样，任何人都可以摹仿，而且贴上一张新的标签，就看不出来了。

许多朋友喜欢在自己做出的 EXE 文件中加入自己的名字，那么磁盘呢？你现在也可以了。MLSM 使用特殊的方法，在磁盘的扩展磁道上写入一条个人的信息。就像你的指纹一样，这个指纹是无法被一般的方法（比如 HD－COPY、DISKCOPY 等）复制的。只有拥有 MLSM 的人可以通过 MLSV 来查看，而且这个指纹即使被 DOS 格式化也不会丢失。

MLSM 所写入的指纹不会破坏任何磁盘上的原有信息。

如果有很特殊的情况，比如遇到一些加密盘或是容量扩充过的磁盘，MLSM 会向你询问，由你来决定是否强行写入，所以保证不会破坏盘上的原有信息。

MLSM 最多可以写入 1024(512 个汉字）字节的信息，足够你写一封短信了。

使用格式：

MLSM [B:]

如果使用 B:参数，MLSM 将使用 B 驱动器。

MLSM 读入 SIGN.DAT，然后把它写入到磁盘的扩展磁道里。全程自动化，不需用户干预，非常方便。

你可以建立自己的 SIGN.DAT，在其中写入你的名字一类的信息。也可以写入“大风起兮云飞扬”之类的豪言壮语，甚至是一个小的可执行文件（无需 UUENCODER)。

注意，尽管 SIGN.DAT 可以是任意字节，但只有前 1024 个字节会被写入磁盘。

MLSV 从磁盘上读出指纹数据，写入 MLSV.DAT(如有旧的，将覆盖)，同时与 SIGN.DAT 中的数据进行比较。如果 MLSV 所读的盘不是由 MLSM 做出的（比如说复制盘或是普通盘)，那么会产生读盘错误(不会损坏任何东西)，而且什么也读不出来。

注意，本人并不保证 MLSM 做出的磁盘不会被特殊的方法复制。

你可以建立自己的 SIGN.DAT，然后备份出来。这样，每次你做好了盘，或是要用磁盘投稿，就可以运行一下 MLSM，写上你自己的标记。

如果你要给一个朋友一段信息，那么也可以使用 SIGN.DAT 写入。

如果制作时出现错误，可能是磁盘的原因，你可以多试几次，或是换一张磁盘。

提醒：由于 MLSM 使用了特殊的编程方法，所以在 Windows 95 下使用可能会出现问题（也可能没有问题)。建议你在 DOS 环境中使用。 山东 李研

六、汉字区位码速查器

本速查器是基于 DOS 操作系统下的小型工具软件，它独立于中文操作系统。它的功能为检测和查找十六点阵汉字库。一般的十六点阵的汉字库有 87 区(也有 94 区的汉字库)，每一区有 94 个汉字字模，其中 1－15 区为特殊符号和字母，16－87 区是汉字 。它支持键盘和鼠标两种操作方式。

功能：

(一) 它能迅速查找到区位码汉字库中特殊符号和汉字的区位码；

(二)它能检测区位码汉字库是否遭受非法破坏；

(三) 它也能检测自制汉字库，只不过是以 94 个汉字一页显示；

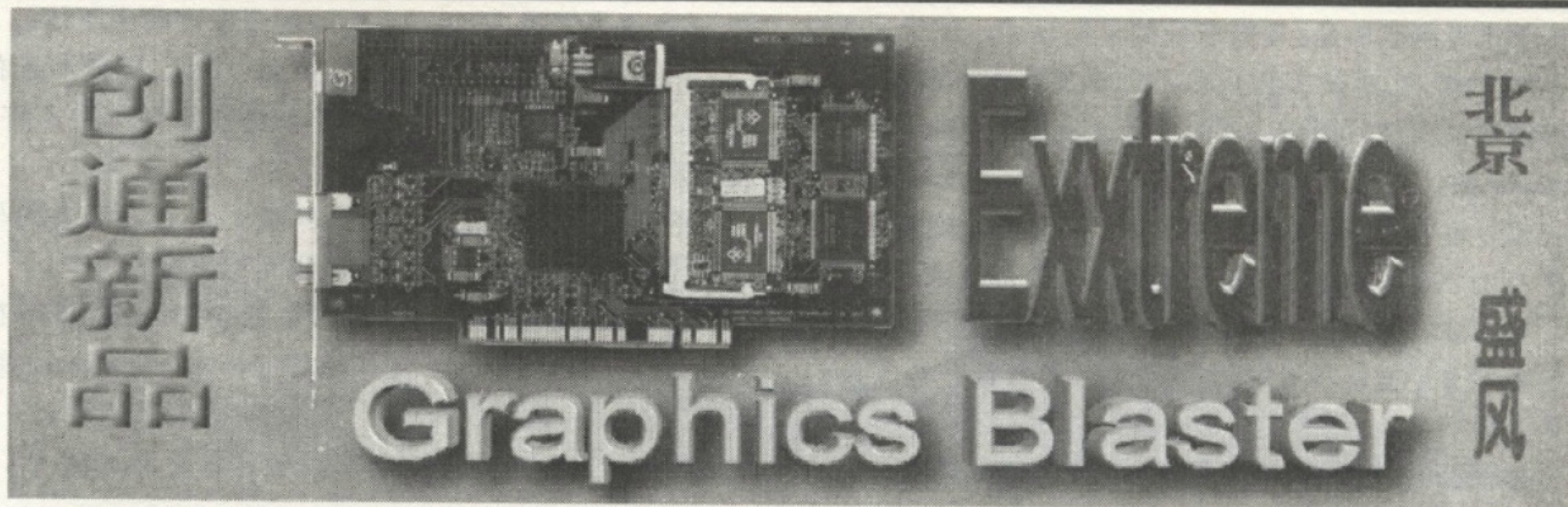
用法：

在工作目录下键入 QW，回车。

键入 QW ＋ 汉字库，回车。

例：QW C: \UCDOS\HZK16F 江西 易卫萍

本期《百宝箱》介绍的所有软件均收录于《大众软件 CD》总第 9 期\BBX\下 。



诸位如果有看过《大众软件》1998年第2期的《华山论剑》一文的话，应该对Permedia2芯片有所印象，这款3Dlabs的获奖芯片被创通用在了Graphics Blaster系列的新成员Exxtreme中，这回Exxtreme可再不是一块子卡了，而是一块名副其实的显示卡。在集成了100MHz高速4MB SGRAM存储器后，可达1600×1200的16位颜色的分辨率。内置230MHz的RAMDAC已是业界的标准，Exxtreme同样如此。业界的两大标准DirectX和OpenGL，Exxtreme是硬件级的支持，除了这些它还支持3D StudioMAX的HEIDI。另外，可供选择的TV子卡使Exxtreme具有动态可扩展分辨率(Dxr2)技术，并结合了DVD解码功能，同时该TV子卡可以输出S-Video，可以从一个单独的插槽输出VGA和TV信号，还能同时输出音频和视频信号。现在，Exxtreme的8MB版本和AGP版本也已经推出，供用户选择。

Exxtreme提供的3D功能真是不少，其纹理映射就提供了5种方式：

1. 100% hardware texture mapping：100%硬件纹理映射
2. Per pixel perspective correction：像素透视纠正
3. Bilinear and trilinear filtering：双线性和三线性过滤
4. Local texture buffer：本地纹理缓存器
5. Specular highlights：镜面加亮

Exxtreme的3D渲染功能则提供了多达9种特技：

1. Triangle setup processing：三角形设置处理
2. Points, lines, triangles and sprites：点、线、三角形和特殊区域
3. Gouraud and flat shading：高洛德和flat阴影处理
4. 16-bit Z-buffer：16位Z轴缓冲
5. Fog vertex and fog vertex color key：雾化顶点和雾化顶点色键
6. Color key transparency：色键透视
7. Stencil buffer：模板缓冲区
8. Real-time full scene anti-aliasing：实时全屏幕抗混叠
9. Dithering：颜色抖动

说到高洛德渲染，现在很多显卡或是3D加速卡都标榜自己有此功能，似乎这是一个很厉害功能，其实并非如此，如果你使过3DS这个软件的话，在渲染时系统会给你4种渲染方式：flat、Gouraud、Phong、Metal，这个是按照从差到好的顺序排列的，flat和Gouraud(高洛德)都不是最好的渲染方式。

Exxtreme在2D方面支持：

1. 2D图形和windows GUI的加速
2. 色彩空间会话和图形过滤缩放
3. MPEG2和MPEG1兼容视频回放加速

笔者测试了一下Exxtreme的VCD回放功能，速度上就不用提了，在色彩上则明显高于S3 Virge系列的效果，几乎可以达到硬解压的效果。

秉承创通的一贯风格，Exxtreme提供了相当多的捆绑软件与实用工具：

1. Creative Blaster Control：它提供了在单一的桌面上显示大量的表格或多页面的功能，并可以使用直观的界面设置分辨率、颜色深度、Gamma校正、刷新率、显示器对齐或其它更多属性。

2. Microsoft Internet Explorer：不用多说，微软的浏览器。

3. Creative Inspire：高集成、多功能的多媒体应用，为音乐、游戏和休闲爱好者在Internet网上开辟的一片独特天地，并支持当前最为流行的多媒体和互联网络技术，易于使用。用户可以通过聊天或加入讨论组参与Inspire天地的各项活动。

4. Creative Software MPEG-1播放器：提供卡拉OK、视频光盘和MPEG数据文件的播放。提供了MPEG节目的全屏幕、全动态的视频和音频回放。

另外在Exxtreme中还提供了两款游戏：《摩托英豪》和《VR特警》。其中《摩托英豪》可是为Exxtreme作了优化的。

说到游戏，这是最能测试显卡3D性能的软件，在

DOS 下笔者测试的是《超级卡曼契Ⅲ》,这是一款完全基于 VBE 的游戏,对显卡的 DOS 下图形加速要求很高。当打开游戏的所有效果后，画面更新速度慢了下来，看来 Exxtreme 的优势并不在此。

接着笔者测试了《古墓丽影Ⅱ》,这款游戏则是完全依赖 D3D 的能力,笔者使用了 4 块显卡进行测试。

首先登场的是 S3 Virge 显卡（图 1），注意劳拉身上的白色部分，这是没有贴图的原因，虽然在一些 Virge 显卡上显示正常,但极慢的速度却不敢让人恭维。

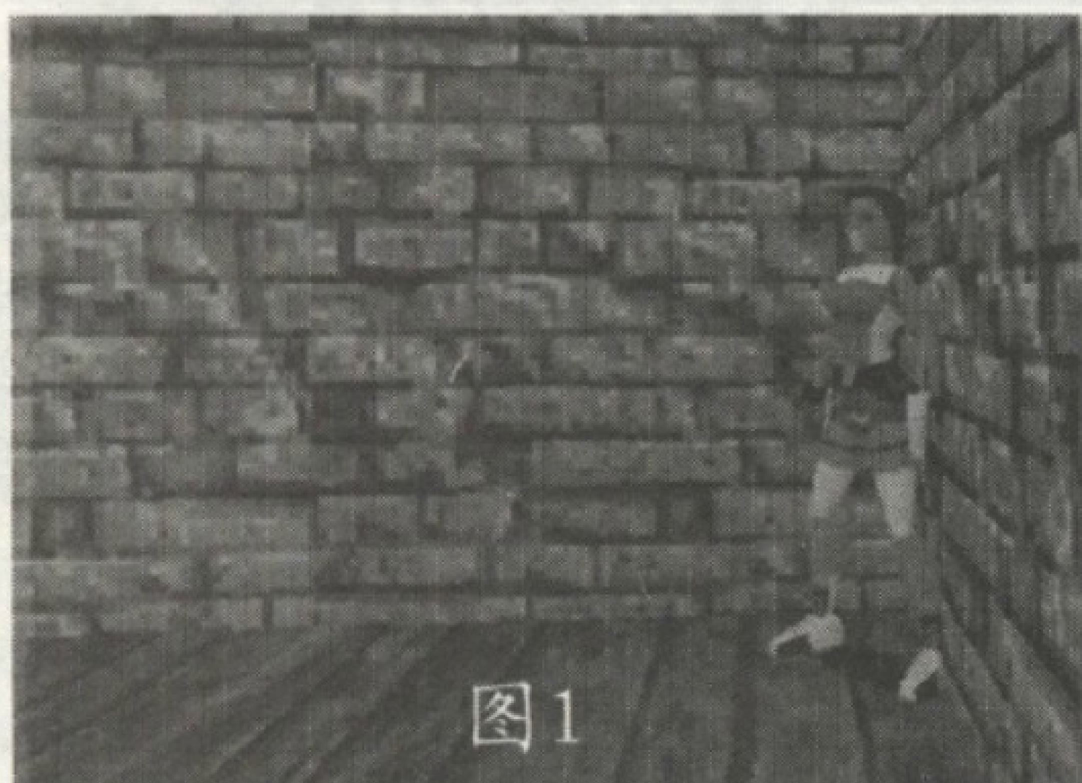
第二块登场的是 Mystique(图 2)，注意右边墙的效果,马赛克很严重,不过 Mystique 的流畅度确实不错。

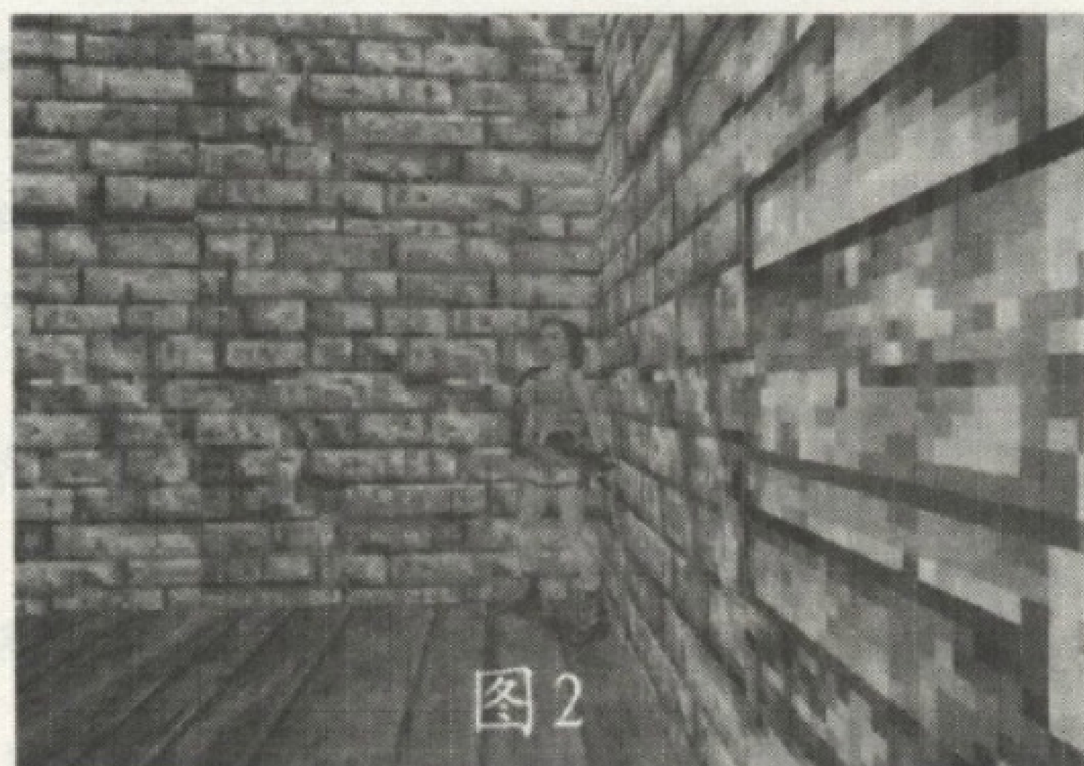
第三块登场的是 TRIDENT 9750(图 3)，同样注意右边墙的效果，马赛克没有了，不过融合的效果并不好，边界周围有锯齿。

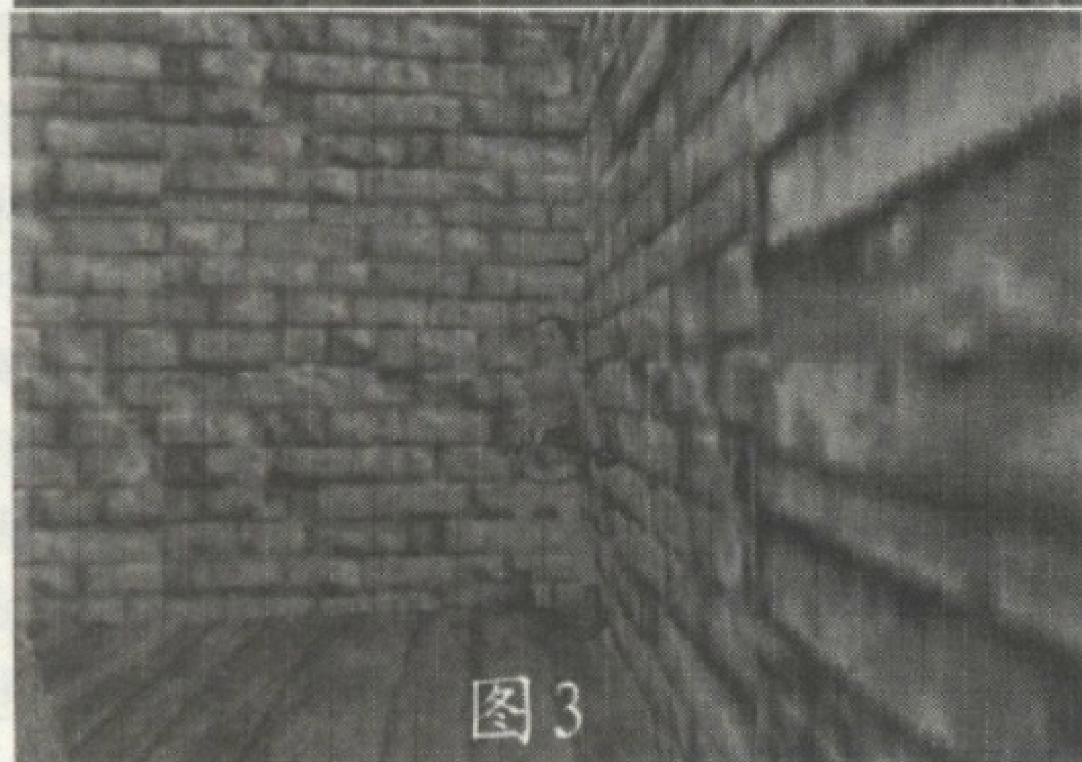
第四块登场的就是 Exxtreme(图 4)，右边墙上的马赛克同样没有了,而且融合的效果是最好的。

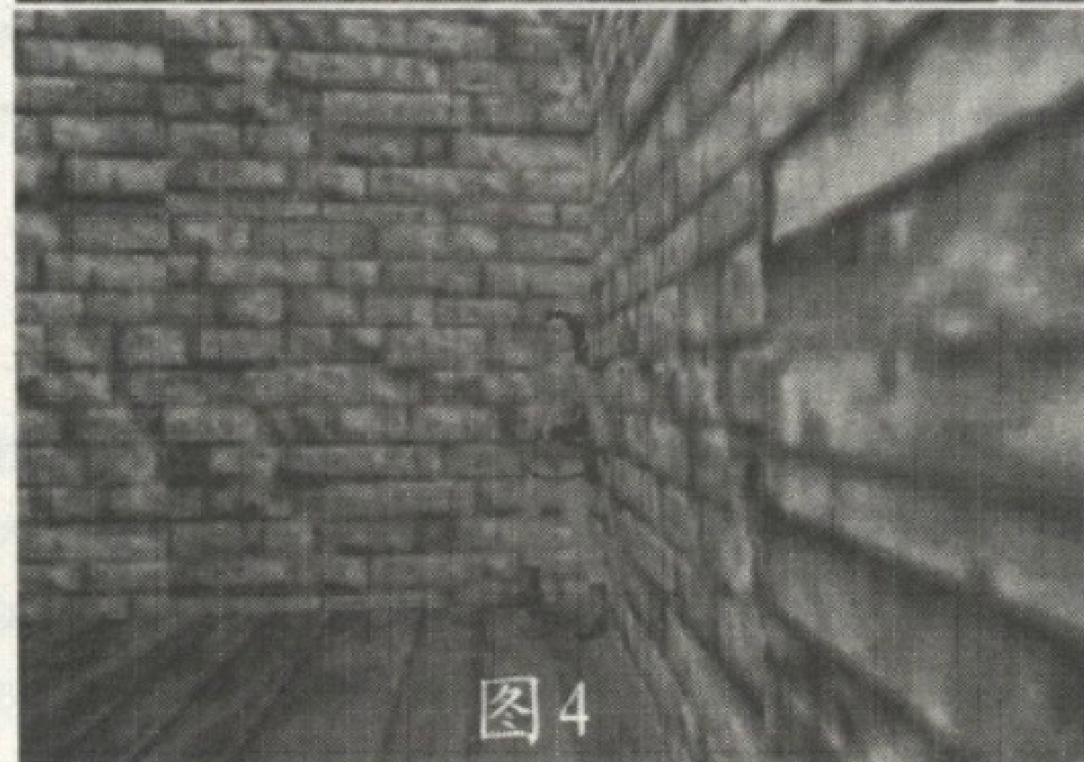
其实 Exxtreme 的优势并不是在 D3D 上，而是在 OpenGL 上,使用 OpenGL 测试软件的结果,Exxtreme 远远高于 Mystique,这使它具有了一定的专业级的水准。

注:Graphics Blaster Exxtreme(4MB)市场零售价为 1200 元。


图 1


图 2


图 3


图 4

(上接 29 页)

三、SAMSUNG SCR－2430

SAMSUNG SCR－2430 的造型非常漂亮，光盘托架独特的弹簧设计使读盘时噪音很小。数据传输速率为 3600KB/s,缓冲内存为 512KB,访问时间为 90ms,可支持的 CD 模式有 CD－ROM、CD－RW、Video CD、CD－R 等。

实际使用 WinBench98 测试的结果如下：

访问时间为 105ms；

CPU 占用率为 52%；

数据传输速率(outside)为 3100 或 3600KB/s(笔者对 SAMSUNG 光驱测了不下 50 次，两种结果半对半，不知是何原因，可能是因为它采用的是 512KB 缓存，不过至少说明 SAMSUNG 光驱不是很稳定)；

数据传输速率(inside)为 1910KB/s。

SAMSUNG SCR－2430 的识盘率略强于 Toshiba XM－6102B，笔者使用了 20 张光盘进行了测试，1 张读不出,1 张很困难,在测试的三款中是较好的。

从上面的评述可以看出：Toshiba XM－6102B 无疑是综合性能最为出色的一个,据称美国有多少多少整机厂商使用 Toshiba 的光驱；SAMSUNG SCR－2430 也相当的不错；至于 SONY,CDU－621 也快面市了,那时也许会给我们一个惊喜吧！

高倍速光驱新品评析

16X 24X

北京 川页

光驱这东西出现已经有好多年了，从最初的单速、倍速到现在的24倍速甚至一百倍速，光驱的发展恐怕不比计算机的任何部件发展的慢。现在市场上单速、倍速的光驱是见不到了，4速的偶有一见，价格同8倍速的也差不了多少，普通家用的大抵是从4速到16速，至于到底好不好用呢，恐怕只有使用者自己知道。笔者经常听朋友说自己从前的XX倍速如何如何好用，识盘率如何如何的高，现在用的##8(16)倍速如何如何不让人满意（XX和##均是某光驱的品牌），有这种看法的人很多，好象速度提上去了，识盘率就一定降下来了。现在24倍速的光驱渐渐成了主流产品，但人们在要购买时心里总是犯嘀咕，速度是上去了，可其它方面呢……同样是24速，哪一款更好一些呢？

为了解决这个疑问，笔者最近对几款高倍速光驱作了测试，它们分别是：Toshiba XM－6102B(东芝24速)、SONY CDU－611、SAMSUNG SCR－2430(三星24速)，笔者使用的测试软件为WinBench98，选用了测试用计算机配置如下：Pentium 133、16M内存(考虑到目前的主流机型及机器可能有的对测试的影响，我没有用Pentium 166MMX)。下面我就将这几款光驱的特点及评测结果告诉大家。

一、Toshiba XM－6102B

总的来说，Toshiba XM－6102B是一款相当不错的光驱，具有6300转/分的超高转速，超过昆腾火球四代的5400转/分。数据传输速率（Data Transfer Rate）为3600KB/s，缓冲内存(Buffer Cache)为256KB，访问时间（Access Time）为90ms，可支持的CD模式有CD－ROM、CD－I、Video CD、CD－Bridge、CD－G、Photo－CD、CD－R等。

实际使用WinBench98测试的结果如下：

访问时间为110ms；

CPU占用率为60%；

数据传输速率(outside)为3540KB/s；

数据传输速率(inside)为2150KB/s。

Toshiba XM－6102B的识盘率也很不错，笔者使用了20张光盘进行测试，2张读不出，1张很难读，识盘率同SONY CDU－511相仿，强过MITSUMI四速，总体来说还让人满意。读盘时噪音很小，这大概和Toshiba XM－6102B特别的防自震设计有关吧！据云该光驱可在垂直状态下播放CD，有兴趣的读者可以一试。(注：笔者采用20张盘进行测试，结果有一定偶然性，但这20盘是任选的，可以说明一些问题。)

Toshiba的外形设计比较传统，从四速到二十四速外形基本没有变化。

二、SONY CDU－611

SONY CDU－611总体感觉一般，也不是真正的24速光驱，其速率介于16和20之间，笔者个人认为它的性能比SONY CDU－511提高不大，识盘率还略有下降，也许SONY CDU－621会好一些，SONY CDU－611的转速为5300转/分，数据传输速率为3600KB/s，缓冲内存为256KB，访问时间90ms，可支持的CD模式有CD－ROM、CD－I、Video CD、CD－Bridge、Photo－CD、CD－R等。

实际使用WinBench98测试的结果如下：

访问时间为113ms；

CPU占用率为43%；

数据传输速率(outside)为1130KB/s(不知这个数据为什么这么低，不过笔者测了20次，不得不相信它的真实性)；

数据传输速率(inside)为1600KB/s。

SONY CDU－611的识盘率一般，笔者使用了20张光盘进行了测试，3张读不出，3张很困难。(下转28页)



走向三国时代的CPU市场

南京　谢鹏

在不久前刚刚结束的586级CPU争霸战中，Intel以Pentium重拳出击，将AMD的K5和Cyrix的6x86轻松摆平。再次向世界展示了它笑傲江湖的王者风范。

然而对手并没有真正倒下，正当Intel带着胜利者的微笑迎接鲜花和掌声时，AMD的K6已先于Pentium Ⅱ登场。Cyrix经过重新武装的M2也再次加入战团。K6和M2充分吸取了前番失败的教训，使其无论在制造工艺上还是性能速度上都与Intel的Pentium Ⅱ不相伯仲，而价格却比Pentium Ⅱ便宜得多。如此天生丽质，自然引起了电脑界绅士们的注意，包括IBM、COMPAQ、DEC、ACER在内的众多厂商都对K6和M2表现出了强烈的兴趣，纷纷将其用于自己新推出的产品上。一时间，CPU市场风云变幻、杀声震天，掀起了一轮又一轮降价狂潮，Intel受到了前所未有的威胁。K6和M2是否能终结Intel不可战胜的神话?

雄心勃勃的AMD

正当Intel坐拥江山、安享巨额利润时，俟机已久的AMD突然横出一刀。虽然到目前为止，AMD还是在屡败中屡战，但却大大地动摇了Intel的统治基础，并且在接连不断的作战中，越战越勇、越战越强，市场份额也逐步扩大。AMD扬言，要在2001年内，占领30%的市场，三分天下而得其一。

为了使这一宣言不致成为空喊，AMD在各个方面与Intel展开了激烈竞争。

AMD与Intel的争夺最显著的表现是在价格战中。无论是K5还是K6，其价格都要比性能相当的Pentium和Pentium Ⅱ便宜25%左右。这当然要牺牲相当的利润，可是要占领市场并打败Intel，低价战略是AMD迫不得已的必然选择。为了对付AMD的低价威胁，本来在定价上拥有很大余地的Intel，不得不进行打破常规的大规模降价。在1997年8月的一场降价狂潮中，将包括最新推出的主频为300MHz在内的Pentium Ⅱ的价格降低15% - 52%。而AMD如影随形，敌退我退，立即宣布将K6的格降低40%。时至11月，Intel再次宣布将其处理器价格降低12% - 40%。AMD也毫不谦让，发誓奉陪到底，将K6系列再降15% - 23%，依然将两者距离保持在25码开外。于是疯狂降价成了1997年电脑界最蔚为壮观的一大奇景。

在生产销售方面，AMD也力图赶上(目前还谈不上超过)对手。K5的失败原因在于落后的制造工艺和浮点运算等方面不尽如人意的表现，更为重要的是，K5是在Pentium已大量上市后近一年的1996年3月才姗姗来迟的，其时Pentium已经成势。而这次通过收购NEXGEN公司，AMD抢先将K6(K6是由NEXGEN的NX686发展而来的)推向市场，优良的性价比赢得了众多厂商的大力支持。特别是最近COMPAQ欲大量采用K6，并对AMD的产量是否能及时满足它的需要产生怀疑。

着眼未来，AMD在1997年底将制造工艺由0.35微米提高到0.25微米，并承诺1998年会有80%的产品采用0.25微米工艺制造，到1999年则完全转换为0.18微米和0.25微米。为了进一步抗衡Intel，AMD制订了雄



心勃勃的进攻计划。1997年底K6向笔记本电脑市场进军，K6-3D(在K6上集成3D加速功能)将在明年推出，传说中的K7也将以兼容SLOT1结构的形式于99年全面上市，也许用这一连串的组合拳能够获得足够的“点数”，从而达到在2001年三分天下的目标。

潜力巨大的Cyrix

Cyrix的M2推出的时间虽然迟于K6和PentiumⅡ，可是M2也拥有不可小视的实力。Cyrix宣称，M2的速度比6x86快150%-200%，而且在16位和32位方面都表现出色。在权威的WINSTONE97测评中M2显示了优于对手的结果，其作业温度大大低于同频的PentiumⅡ，而且仍然支持Pentium级主板和芯片组，进一步节约了花销。M2首推的是180、200、233、266MHz的芯片，Cyrix将把线宽改进到0.25微米，使M2达到300PR。

在市场的开拓上Cyrix可谓是稳扎稳打，总体情况来看与AMD相类似，也选择低价战略切入市场。M2的性能不比K6及PentiumⅡ差，而价格更是便宜得惊人，一些大厂商已经开始向它伸出了友谊之手。目前已有一大批著名主板制造商，如华硕、微星等，都推出了与M2相匹配的新型主板，以更好地发挥其优越性能。Cyrix设计的CPU芯片，IBM等电脑厂商可以自行生产，这无形中扩大了产品的市场占有率。1997年7月28日，国家半导体公司（National Semiconductor）收购Cyrix，使原本实力稍逊一筹的Cyrix身价陡增。依靠NS的雄厚资金和技术优势，Cyrix以前所未有的信心向CPU市场发动冲击，使其竞争对手不得不对这位后来者刮目相看。

Cyrix的下一代产品代码为MXI，目前资料较少，不过对比M2的优异性能，相信是值得期待的。

永不停步的Intel

有人称Intel为“西方不败”，也有人称它是“独孤求败”。不管是“不败”还是“求败”，都说明了Intel无可争议的雄厚实力和垄断地位。从第一枚微处理器在Intel的实验室里诞生起，它就一直坐着龙头老大的位子，没有哪一个公司可以在这个领域与Intel较一日之短长。

可是Intel始终有强烈的超前意识，从8086到现在的PentiumⅡ，它一直在追求“更高(主频)、更快(速度)、更强(功能)”的目标。面对AMD和Cyrix的挑战，Intel一方面采取降价措施，另一方面更加加紧了新产品的研制开发。

1998年初，一个更小更快的PentiumⅡ版本Deschutes将面市。Deschutes的线宽为0.25微米，定于1、2月间首先推出采用SLOT1结构的333MHz CPU。之后，将于4、5月间推出350MHz、400MHz的台式PentiumⅡ处理器和233MHz、266MHz的笔记本电脑CPU。在6、7月间将发表支持Slot2结构和最高容量达2MB二级Cache的450MHz CPU。1998年底，新的PentiumⅡ版本Katmai将接踵而来，据悉，Katmai不但速度更快，而且将提供增强的MMX多媒体指令集。

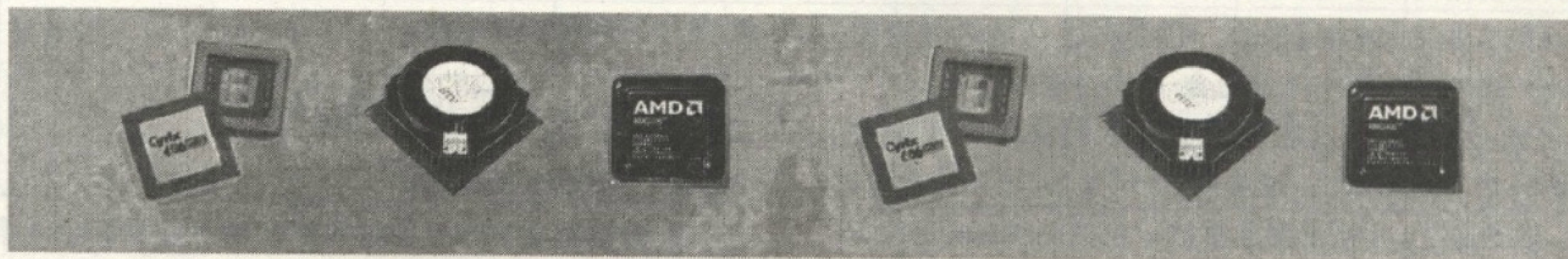
可怕的Intel并未丝毫放缓步伐，计划于1999年推出代码为Willamette的新一代CPU，并于1999年内使传说中颇具神秘色彩的Merced大量上市。Merced是Intel与HP联合开发的超高性能64位CPU，据开发者宣称，一枚MercedCPU能起一组CPU的作用，可同时处理12个以上的计算操作，对应于现在最强处理器的4路并行运算，频率将达900MHz以上。若果真如此，那将是微处理器的一场革命。

谁是赢家

这场CPU世纪大战的帷幕已经拉开，各方均投入精兵强将展开撕杀。

AMD与Cyrix以高性能、低价格不断发动攻势，而Intel凭借雄厚的资金、技术和广大的市场占有率积极防御并发起反击。此外，还有IBM的PowerPC处理器，Digital的Alpha处理器等实力雄厚的厂商加入战团。鹿死谁手尚未可知，但有一点可以明确，竞争的结果只能是新产品的不断推出和价格的不断下降，可以说赢家是消费者。CPU市场再不是某一超级大国独霸的天下了，多元化成为历史发展的必然趋势。

最后提醒即将购买电脑的消费者，选择也应当多元化，不要迷信某一品牌，便宜也有好货。尤其是在购买兼容机时，具有很高性价比、易升级、能耗低的M2和K6也是不错的选择。♬





显示器作为计算机与用户直接勾通的设备，伴随着PC升级了无数次。无论是单显还是彩显都很好地配合了当时的主机，起到了良好的勾通作用。

随着计算机速度与处理能力的提高，趋于专业级显示卡的降价，区区14英寸的显示器早已满足不了众多发烧级用户。鉴于普遍的购买能力，15英寸、17英寸渐渐变成了用户选择的目标。

那么如何去选择一款称心的显示器呢？由于显示器价格不菲，其价格占整机的1/5到1/4，所以如何因人而选择是选购的首要；其次要注意与所配显示卡的搭配，如用17英寸显示器去显示1MB的显示卡输出信号，那真可谓事倍功半；最后还要考虑到显示器的使用寿命，争取下次升级主机还沿用这款显示器。

一、技术趋势

对于显示器来说性能指标主要集中在分辨率、发色数、刷新频率及对图像和色彩特性的良好控制上。不论是15英寸，还是17英寸在技术水平上属于同一级别，只是在分辨率及刷新频率上有显著差别。对于一般用户而言1280×1024的分辨率已足矣，相信玩高解析度游戏早不在话下。而要运行如PHOTOSHOP或CAD等软件则需要1600×1280的分辨率。

评价一款显示器的优劣，首先要了解其分辨率的高低。一般15英寸显示器最高支持1280×1024的分辨率，但真正使用的基本是在1024×768这一档上。而17英寸最高能支持到1600×1280，但这往往只是空中楼阁，1280×1024的分辨率才最适合17英寸显示器显示。

另一项重要指标是点距，即指同种色彩的相邻荧光粉颗粒之间的距离。一般来说，点距越小，图像就会越清晰。传统的14寸显示器几乎清一色的0.28mm点距，这也就阻碍了清晰度的提高。而15英寸显著区别于14英寸的地方不仅仅是大了1英寸，而是进一步缩小了点距。这样在像素数目不变的情况下，显示效果较有提高。

在人们心目中CPU是标志主机性能的关键，而对于显示器来说，给予其光明的则是显像管。15英寸及部分17英寸的显示器沿用传统的荫罩式显像管，它是利用一块打了许多孔的薄片，放在CRT荧屏前，从而产生无数分散的荧光点图像。每一个孔透过一束光，孔与孔间的距离越小图像就越细腻。但点距到0.22mm就受到费效比的限制了，一味地在荫罩或显像管上下功夫则得不偿失。这样就出现了荫栅式显像管，这类显像管以MITSUBISHI的DIAMOND TRON和SONY的TRINITRON为代表。它使用一组拉直的细线组成显示列阵，用荧光粉线条来产生图像，这样就不受点距的限制，可以用较大的荧光粉条间距获得小点距效果。

但有了再清晰明快的图像，可显示画面总是闪烁，对于视觉上是极不舒服的，这就要求刷新频率较高，所谓刷新频率是指屏幕上的图像在单位时间内重画的次数。单位时间内刷新频率为75Hz是目前较普遍的，但按人机工程学推荐85Hz的刷新频率才最适合人眼。不然，以较低的频率连续播放视频节目，一会儿你就会感到头晕眼花。

我们的显示器生产商也尽可能将产品制作得尽善尽美。不仅将图像色彩控制器电子化，更为游戏玩家考虑，将音箱移植进显示器。

二、产品介绍

(一)PHILPS 17A

PHILPS作为老牌的显示器生产商信誉没的说，高

达 1600×1280 解析度无人能比，荫罩式显像管配以 0.26mm 的点距，使得画面非常清晰。在 1024×768 的高解析度下刷新频率为 85Hz，附以色温及 RGB 三原色调节系统。那流畅的感觉怎么也忘不掉！（怎么像是每天中央电视台《焦点访谈》前的某广告。）

（二）NEC MNLTISYNC XV17+

日本货一惯以质优价廉而闻名天下，近年来 NEC 更是不可抵挡。MNLTISYNC XV17+支持 1280×1024 解析度，最高刷新频率为 85Hz。全数码色彩控制、即时屏幕操作，且附有 OPTILLEAR 表层防辐射涂膜。而价格仅是高档 15 英寸的水平。

（三）SONY SX 系列

提起电脑显示器，就必须要说到 SONY。该公司于 1986 年开始研究独特的 TRINITRON APERTURE GILL 显像管（也就是特丽珑技术）。针对家用市场的需求，SONY 于 1997 年末推出了 SX 和 SF 两大系列显示器。解析度从 1600×1280 到 1024×768 均有，点距保持有 0.28mm 水平，刷新视频从 50Hz 到 120Hz 均有，且均采用数控色彩、即时屏幕操作，色温及 RGB 控制。价格从 2000 元到 6000 元不等。

（四）ADI MICROSCAN 5P+ 和 ADI MICROSCAN 4P

MICROSCAN 5P+采用荫罩式显像管，点距为 0.26mm，但仅支持 1280×1024 的分辨率，刷新率在最高分辨率下为 75Hz，算是说得过去。由于采用平面直角凸线设计，使得该显示器对 3D 画面显示效果不错。而 MICROSCAN 4P 则是一款 15 寸 0.28mm 点距的普及型显示器，比较适合家庭个人使用，且价格十分低廉，仅仅 2400 元。

（五）MAG DX15T

MAG 就是大名鼎鼎的美格，该公司占据显示器市场的三成份额。DX15T 是众多显示器中最令我满意的一款，运用荫栅式显像管单枪柱面特丽珑 CRT 技术，以超精细的 0.25mm 点距，智能数字控制及 1280×1024 的解析度深深吸引了我。而且 MAG 一惯在防辐射、防静电、无闪光、无晕眩、绿色环保上下功夫。价格也只有 3900 元，所以可算是综合性能最出色的一款显示器了。

（六）VIEWSONIC E655 及 17AS

谈到 VIEWSONIC 可能大家不太知道，但说到其三只小鸟的商标可能各位有所印象。VIEWSONIC 的产品给大家的印象只有一个字——“好”。实用型 E655 在 1024×768 的解析度下可达到 87Hz 的刷新率，虽然性能没有 MAG DX15T 扎眼，但价格只有 2100 元。而 17AS 在 E655 的基础上大有改进，也算是一款 17 寸中的黑马。

显示器性能对比表

品名	17A	Muttisync xv17+	SX	Mircroscan 5P+	17GS	Microscan 4P	DX15T	e655
公司	philps	NEC	Song	ADI	ViewSonic	ADI	MAG	ViweSonic
尺寸	17	17	17	17	17	15	15	15
点距(mm)	0.26	0.26	0.28	0.26	0.27	0.28	0.25	0.28
解析度	1600×1280	1280×1024	1600×1280	1280×1024	1280×1024	1024×768	1280×1024	1024×768
1024×768 下视频刷新率	85Hz	85Hz	83Hz	75Hz	85Hz	83Hz	85Hz	87Hz
有无数控	有	有	有	有	有	无	有	有
有无RGB调节	有	有	有	有	有	有	有	有
有无色温调节	有	无	有	无	有	无	有	无
有无防辐射	有	有	有	有	有	有	有	有
显像管	荫罩式	荫罩式	Triniton 特丽珑	荫罩式	荫罩式	荫罩式	荫栅式	荫罩式
价格	6900	3100	6000	3900	5700	2400	3900	2600
个人评分	8.5	8	9	8.5	8.5	7.5	9.5	9

注：个人评分系考虑综合水平，以 10 分为满分。

使用i.Share共享Internet资源

南京　空云

随着国内Internet的进一步发展，越来越多的单位和个人加入其中，上网一族的规模不断扩大。E-mail、WWW、FTP、MUD、BBS等成为人们获取资源和信息的极其重要的途径。

可是你是否想到过，在你付出昂贵费用的同时，你并没有最大限度地利用你的网络资源。在你上网聊天，收发E-mail甚至游戏的时候，你的电话线或者电缆上的流量远远没有达到最高负荷。那么，为什么不让其他人也享用这些多余的资源呢？

你可以使用Netware或者是UNIX系统来达到这样的目的，但是这些对于普通的PC机用户无疑是一场噩梦。而本文所要介绍的方法确是在Win95上使用ArtiSoft公司的i.Share 2.5实现的，它简单易行，功能俱全，完全能满足你的要求。i.Share 2.5可以让若干台计算机通过其中的一台使用Internet。

为了达到这样的目的，你需要首先把这些计算机通过Win95组成一个局域网，其中一台就是你连上Internet的计算机。组局域网的方法可以是通过网卡、Modem、甚至是一条并行或串行电缆线，具体的方法在《大众软件》的前几期上都有介绍。当你正确安装好局域网，而且能在Win95的“网上邻居”中找到所有的计算机，你就可以安装i.Share了。安装i.Share时分为Server和Client两种方式。这里Server是指安装了TCP/IP协议并把它提供给其它计算机共享的计算机，Client就是能共享这些资源的计算机。显然在你连接internet的计算机上应该选择安装Server程序，而在其它的计算机上装Client程序。另外还要注意的一点是，在安装过程中i.Share会询问你所使用的局域网协议的类型，你应该选择使你能看见“网上邻居”的那个协议，也就是NetBEUI协议。

装好i.Share之后，按照提示重新启动计算机，i.Share可以在启动Win95时自动载入，并且在任务栏的右下角会出现一个小图标，双击它就可以对i.Share进行设置。

对于以Client方式安装i.Share，设置非常简单，你需要给自己的计算机任意取个名字，不妨就取成你在Win95网络中所使用的名字，另外还需要选择使用哪台Server的资源，一般来说，选择自动寻找就可以了。

i.Share的Server程序设置起来稍许复杂一些，因为它还考虑了很多安全因素。你需要给Server所能提供的每一个IP资源取个名字用来区分它们。你还可以设置密码，只有知道这个密码的人才能通过Server访问Internet，你甚至还可以根据密码设定不同的访问权限，控制用户只能访问指定的地址或者禁止访问某些地址，这样就大大增强了i.Share的安全性和灵活性。

在设置完i.Share之后，你就准备可以享用它为你带来的极大方便和实惠了。首先确认装了Server的计算机已经打开并正确连上了Internet，如果是通过Modem上网的就请先拨号连接好。然后在其它计算机上运行上网软件（比如说Netscape），在后台运行的i.Share的Client程序就会在后台激活，自动为你在局域网中连接安装了i.Share Server的计算机，并使用它的IP连上Internet。此时在Server程序上你可以监控网络的使用情况，还可以关闭和开启Server。总之，一切都在你的控制之中。

试试把所有的计算机都打开，来体验一下多人同时畅游Internet的喜悦。现在你在每台计算机上都可以收发E-mail、浏览WWW、上BBS、用FTP和玩网络游戏了——这不正是你所需要的吗？

最后需要指出的是，通过i.Share共享与直接使用TCP/IP协议还是有所不同的，在Client上只有使用Winsock的程序才可能正常运行。不过可以放心的是，根据笔者的经验，绝大部分常用的Telnet、ftp、WWW浏览和E-mail软件都可以畅行无阻。♬

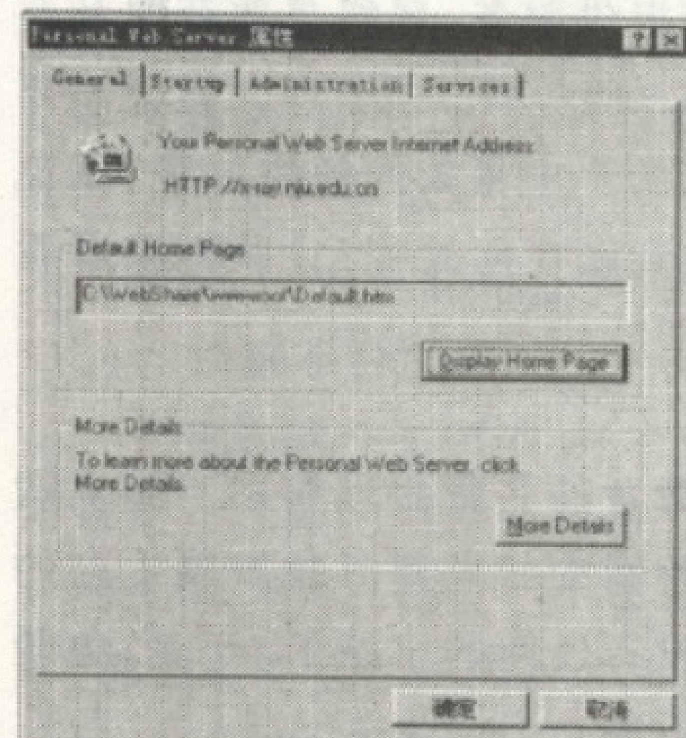
i.Share 2.5收录于《大众软件CD》总第3期A盘\NET\ISHARE\下。

通过 Personal Web Server 建立个人主页

南京 空圆

在网络日益普及的今天，许多电脑爱好者都已先行一步，进入了 Internet 的汪洋大海之中。许多人都是从 WWW(World Wide Web) 开始接触 Internet 的。网上的各大公司、机构、学校几乎都有自己的主页（Homepage），像 www.microsoft.com、www.nba.com、www.whitehouse.gov、www.cernet.edu.cn 等，他们通过主页向网上的用户介绍自己，向大家提供服务。当我们通过 Netscape Navigator 或 Microsoft IE 等软件在网上浏览这些精美的主页时，有没有想过构建一个属于自己的主页，让网上的朋友也通过你的主页了解你，通过主页给大家有益的帮助，甚至和别人交上朋友呢？

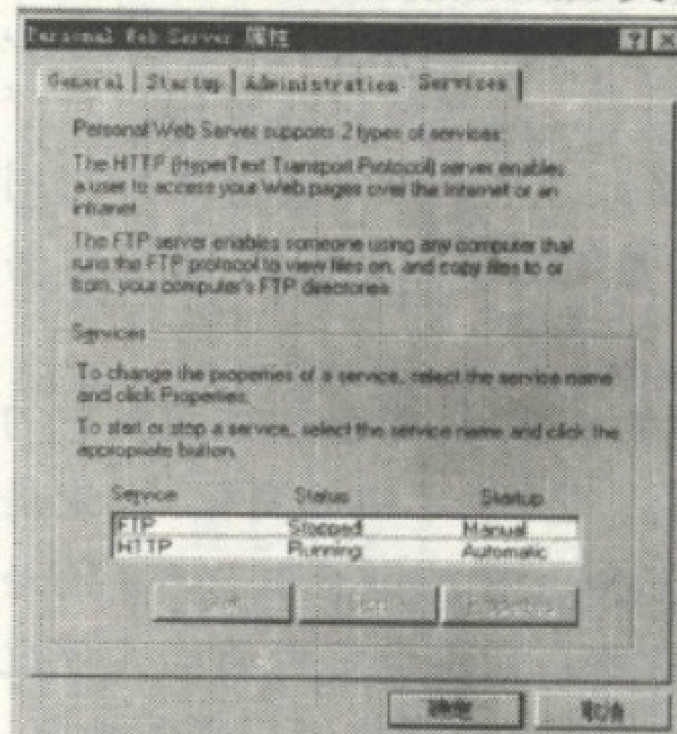
这里我向大家推荐一个名为 Personal Web Server 的软件。通过它，大家可以在自己的 Win95 系统上建立自己个人的主页。当你上网之后，别人就可以用浏览器浏览你的主页了。



Personal Web Server 是 Microsoft 公司的产品，它有共享版本，且无使用期的限制，你可以从网上许多 FTP 服务器上免费下载。下载的文件为一个可执行的自安装文件，在 Win95 下运行它，它会自动在你的机器上安装。由于是共享版，你无法改变它的路径设置，总之就是双击之后，等待它自己安装，然后完成。在重新启动后，一切就安装成功了。它在 C 盘根目录建立 Webshare 的目录，C:\Program Files 下建立 Websvr 的目录。同时它还会改变其中几个子目录的共享方式，使之成为完全共享，出于系统安全的考虑，最好大家手动把它们全改为只读共享，这不影响 Personal Web Server 的使用。

安装好之后，在 Win95 的控制面板中会增加一项 Personal WebServer 项，通过它，你可以进行设置。双击它，在顶端有四个菜单项，从左至右为 General、Startup、Adminstration 和 Services。第一项为常规设置选项，告诉你你的个人主页的 Internet Address，默认的主页文件设置及细节选项；第二项为启动选项，在这里你可以随时启动或停止个人服务器，可以设置是否在启动 Win95 时启动个人主页及是否在任务栏显示服务器图标；第三项为管理员选项，可以通过浏览器远程进行管理；第四项为服务选项，Personal Web Server 支持两种服务；FTP 和 HTTP 服务器。在这里你可以手动开始或停止这两项服务，通过属性按钮，还可以改变两种服务的属性，包括启动方式、默认路径、默认主页文件等。

在安装并设置好之后，只要你修改编辑 C:\webshare\wwwroot\default.htm 文件，使它的内容变为你自己的主页的内容就可以了。然后在网上发布你有了个人主页的消息。这样当你上网的时候，别人就可以通过浏览器对你的主页进行浏览，当他们在浏览器的 Location 位置输入你的 IP 地址，你的主页就出现在他们的浏览器中。你可以通过各种工具使用 HTML 语言编辑一个漂亮的、有个人风格的主页，让别人过目不忘；也可以提供有益的服务（包括 FTP 服务），让别人从你这儿得到帮助。在原来的 default.htm 文件中有一行是别人对你的主页浏览次数的统计，通过它，你可以知道有多少人对你的主页进行了访问，从中你可以知道你的主页受欢迎的程度。



对你的个人主页内容，全凭个人爱好，但我们有如下建议：一是要使主页漂亮，吸引人，好的图片是少不了的，但由于网络的速度有限，为防止别人由于等待太久而厌烦，并出于节约网络资源的考虑，应尽量少用图片或大的文本，如果实在无法避免，应该尽量放在最后一层，并最好在此之前注明大小。其次，个人主页一定要有个人风格。

最后，愿大家都有个漂亮的个人主页。♬

Personal Web Server 收录于《大众软件 CD》总第 3 期 A 盘\NET\PWS\下。



免费世界的背后

(一)免费风潮

网络狂浪的席卷,随之而来的就是免费风潮。共享、免费,一些传统的营销方式正在被打破。免费试用,这种方式在我们的日常生活中已是屡见不鲜。比如,飘柔香波,在厂商的广告宣传战中,用户经常可以免费地得到几小袋香波和精品的广告说明书,一来可以听听用户对产品性能的反映以作投石问路;二来这种宣传方式针对用户群的定向性很强,比铺天盖地的广告更实惠,且更容易讨好消费者。

可是,在网络这个电子的世界里,产品往往因为它的极易复制性,而使免费促销活动产生了质的变化。无论是我们经常使用的 IE 或者 NETSCAPE 的浏览器软件,还是各种试用版或者未注册版软件,软件爱好者们均大呼过瘾。也许,在发达国家信用卡制等金融流通很强的地区,许多用户会毫不犹豫地将相对为数不多的钱作为报酬汇到开发厂商那里。然而,在中国诸多的电脑爱好者中,恐怕没有几个朋友会真正掏腰包去购买。这种免费的经销手段,在网中披上数字化的外衣以后,显得如此生气勃勃,难怪有网友大呼“网中免费,天经地义”,甚至有人高喊“网络是免费和自由的世界”,“免费是社会文明的标志,是信息时代的救世主”等等。免费真的这么先进,这么神奇,免费厂家真的是仁慈的救世主吗?

(二)成功的典范

任何事物的发展,都有它成功的代表典范。这些典范、榜样,总是激励着无数的后来者,向着他们的方向努力探索。众所周知的 NETSCAPE 浏览器的免费大战,使该公司一夜之间成为多少年来敢和微软分庭抗礼的业界先锋(这段故事已广为流传,可参考《大众软件》有关文章);而 HOTMAIL,凭借它的免费 E-mail 优势,收集用户已达千万以上,连微软和 IBM 都对它动了收买之心,使经营了多年的 AOL(美国在线)也对这种奇妙的免费构思所带来的奇迹般的用户数量感叹不已。的确,在网络时代,已经不是财大气粗少数老牌龙头独霸的时代,而是出奇制胜用心机去较量的时代。

四通利方的 RICHWIN 汉字平台,就通过了免费下载手段,冲破了中文之星早已坐稳的宝座,在中文平台市场中,杀出自己的一片天下。

于是乎,众多信息服务厂商纷纷效仿,免费软件充斥电脑业界,免费站点遍布全球网络。免费的主页空间,免费的电子信箱,免费的留言板,免费的聊天室,当然,还有各种各样免费的软件。免费已成为了理所当然的事情,如果哪个站点或哪种软件不是免费的,初来乍到的寻宝者——潜在的用户群必会敬而远之。免费,已经成为商家手中必打的一张王牌。

(三)天下没有白吃的午餐

在商言商,开发产品或提供服务,最终是要获取利益的,换句话说,就是要赚钱。而免费,顾名思义就是不要钱。这种矛盾在聪明的厂家的手中是如何解决的呢?从免费的表象来看,他们的利益到底在何处呢?让我们来看看免费背后的众生百态吧。

1. 一夜成名

由于多年的垄断和消费者的名牌心理作用,初生的牛犊,在网络这个大的生物圈中如果要寻找发展生存的机会,不出奇制胜,恐怕就没有任何的出路了。于是,免费提供便成了一夜成名的好手段。

比如网友们尽知的 ICQ,人称“网络寻呼机”,不但构思精巧,而且完全免费。这一来,使得 ICQ 在令人惊奇的短暂时间里,一跃坐上在线搜索网友并即时联系的第一把交椅。而 ICHAT 的姗姗来迟,且带有收费注册的非纯免费手段,使得功能相近甚至超出 ICQ 的新星,举步维艰。可见,ICQ 的免费,完全是个迷人的幌子,制造声势才是真正的目的。

2. 用心良苦

网络中有些站点是免费的，比如一些娱乐性质的站点。但信息流量的不断加大，使得无论是付给 ISP 和电信局的网费和电话费，还是雇用专人进行站点扩建和管理的正常开支，都会显得入不敷出，且有坐吃山空之嫌。费力不讨好，甚至赔本赚吆喝的事情，大概不是生意人所为。目光较远的生意人，已经看出了网络广告的苗头。于是，以免费为手段，以招徕浏览人数为目的，最终，有了足够量的访问者，从量变到质变，站点也就可以不称其为站点了，可以叫作"媒体"了，这样一来，便会有广告赞助商的光顾。

网络广告无论从费用还是实际成本来看，比传统媒体的广告要划算得多。而腰包鼓鼓的广告赞助商们，虽然可以因为某个广告或销售旺季而一掷千金，也不会因为无谓的毫无效率的广告投资而多花一块钱。因此，对于一些想从网络广告上作文章的信息服务提供商来讲，能吸引到更多的用户和浏览者，使自己的站点变成大众媒体，当真是用心良苦的事情。当然，免费加入和免费信息获取，便成了至关重要砝码。所谓"拔根汗毛比腿粗"，这些赞助商只要肯做广告，站点创立者便会从中赢到利润。从这个意义上讲，免费是带有实际赢利目的的。

3. 占上萝卜坑

在网络中，我们经常可以看到一些废弃的站点。进入它们以后，只有零零落落的几行小字"本站正在建设中"，实际上，这就是占萝卜坑的战术之一，很可能是一些倒卖抢注域名的不正当获利者所为。当然，也不排除站点主人实在没有来得及建好的可能性。有的，干脆就是作一通未来站点的美妙介绍，然后让你注册成会员，当然，这个会员是免费的，因为，在这个会中，根本还没有任何东西，或者是一些在哪里都可以找到的"大路货"。这当然是聪明人的做法，但未免有失公平的原则。

4. 侦察小分队

免费的软件军团中，还有侦察兵的出现。有些软件商不知道自己做的软件是否符合市场要求，非常想得到用户的反馈。于是，做出一个免费版，让用户试用。如果反响好，那么它将真正地改进并推出正式版。这种做法对于一些翘首以待的免费软件迷来说，肯定会失望的。因为，在我们耐心地指出软件的 BUG 和思路不足后，迎来的却是让人垂涎却囊中羞涩的正式非免费版。这些开发商根本就没有打算在它的下一个版本中再进行任何的免费行动。这种免费的行为，纯粹是探寻市场，而不是占有用户，所以也有人称这种免费实际上是"一锤子买卖"。当然，笔者并不是鼓励用户去盗版，相反，笔者是大力提倡正版软件的（理由在下文有述），只是在愈演愈烈的免费狂潮中，提醒朋友们不要被它迷人的外衣所蒙蔽。

5. 爽就掏钱

最终来讲，直接从用户身上谋利的就是这种厂商了。它们的免费就象某种成瘾的东西，可以使你欲罢不能。常用的手段有几种，一种是，当你用得好，想要保留它，就必须要汇多少钱到指定的地方，不但可以得到一个注册号，还可以得到升级和问题解答等技术服务，这种方式在免费软件和网络软件中已是屡见不鲜；还有一种就象是 HOTMAIL 了，开了一段时间的支持 POP3 的免费直接取信方式，突然有一天宣布，如果您还要直接取信，请寄 15 美元给 HOTMAIL 公司，不然的话，对不起，您只好费点劲去 HTTP 里寻找了。前者还算是文明的方式，有的免费软件，甚至会突然宣布不运行了，并停止为您提供的一切免费服务，直到您将一笔服务费交给开发公司为止。第三种方式，当然是非常的不友善，象 ISHARE、WS-FTP 等软件以及台湾的全联免费留言板。全联资讯，一开始并未曾有只言片语提到收费问题，免费慷慨地为您提供一个网络留言板。随着公司的发展和用户数量的增加，就好象是灵机一动般地（实际可能是蓄谋已久）突然由网管（网络管理人员，WEBMASTER）通知您，"您的免费租用期已到，如果还要继续使用该项服务，请每年缴纳六百元会费"。当然，对于一些欲罢不能的用户，只好乖乖地交钱，而免费族们，自然是依依不舍地离去。这种先免后收的手段，实际上在某种程度上有着强制收费的嫌疑。

6. 真心交流

真心地与电脑爱好者之间进行交流的厂商，并非不存在，只是在免费军团中可算是凤毛麟角了，而且大多是个人或小公司的行为。将自己编制的小程序或者以感兴趣的业余爱好为主题做成的站点，纯是分享型地公开给爱好者们，并与大家一起寻找它的乐趣。这种免费服务就本身而言，是无需多少成本来开发，而且提供者的经济能力可以在一定的时期内保持免费的特征。最起码，与上述的那些免费服务的根本区别在于，软件开发者或者服务提供者的初衷，就是免费共享。可惜，一来它只能源于某些个人或小公司的行为，对信息服务的质量和需求并不能尽如人意；二来这种真心交流的提供者实在是少之又少。而且真正的爱好者、发烧友们是难以被这些小程序或不太正规的服务满足的。

（四）免费的代价

"没有付出哪有收获"，这句老话在我们的现实生活中无数次地被应验。可是人类的心性告诉我们，难以抑制的还是那种等待"天上掉馅饼"的欲望。有所得必有所失，一时的免费，在洞悉其背后的同时，我们又在平日的生活中付出了怎样的代价作交换呢？

1. 忍受骚扰

"吃人家的嘴短,拿人家的手短"。在网络世界中,当我们申请免费的电子信箱时,或者下载免费软件时,经常会被问及"您是否在意每月两三次的广告信函?",这种非常客气文明的用户,使我们在不自觉中,为了得到那个免费的服务,经常的回答是:我不在意。这时候大概服务提供商该高喊"理解万岁"了。

然而就在这种看似毫无付出的交易之后,免费的软件或者信箱从道理上来讲,就应该属于我们自己所有了。但是,因为它是免费的,我们并没有付任何钱,所以这个所有权,有着微妙的变化。

每个免费信箱或者将 EMAIL 登录到免费软件下载处的网友们,都会经常收到一些电子广告类的信函,甚至会有一些不健康或者违反法律的信函广告。体积小倒也就权忍一时了,只不过心烦一下,删掉就好。而有时来的这些信函体积相当庞大,比我们盼望已久的网友来信会大得多,还经常附带着很多的文本材料和图片。

甚至有的时候,我们的信箱地址会混在许多的清单中,成批地卖给一些需要在网络中散发消息的人,而我们作为这种服务提供者的用户,却在免费中,为它提供着一个个赚钱的好机会。这倒还在其次。以中国现在的国情来看,上网需要的电话费和入网服务提供费还是相当可观的,时间越长费用越高;而可怜有限的硬盘空间,也经常会被这些无用甚至有害的东西所占用。从属于我们自己的时间和空间来看,这种免费交易的背后,实际上是在侵犯我们的个人权力。但是,因为我们的信箱是免费的,没有付出任何金钱的代价,所以,也可以说这个信箱还不真正属于我们。换句话说,如果要得到免费的信箱,就要付出被骚扰的代价。

中国古人早就有志者不餐嗟来之食的气概,可是面对免费,我们能不动心吗?

2. 难有保障

免费软件有些是非常好用的,思路精巧,操作起来也得心应手。可是,电脑爱好者们会经常发现,这些免费的东西,在运行过程中会出现错误,有时突然死机,严重的甚至会对整个硬盘信息造成很大的伤害。但是,我们一样是有苦说不出的,"打落门牙肚子里咽",因为我们没有付钱,它是免费的;因为在我们获取它们时,经常会有郑重的提示"本软件为共享软件,对可能给您造成的任何不良后果概不负责"。表面上是愿打愿挨的事,可是只要朋友们扪心自问,冷暖自知。

这种善良的心情会使我们只能怨自己,确实也是如此,我们为什么当初要用它呢?既然是免费不花钱的,那么它如果出问题由用户来负责,想起来是理所当然的事。可这是对我们自己应有的态度吗?当我们的文章绞尽脑汁快要输入完成,当我们的游戏费尽心机快要爆机,当我们 FTP 资料眼看就要下载完成,而这时还未曾存盘时,机器突然死机了,程序突然报错了,这难道不是我们的损失吗?为什么获得了一个有力的工具后,更会带来无谓的灾难呢?谁来维护我们的权益呢?

免费既然是堂而皇之的 BUG 百出,我们又如何放心地使用? 这对于我们免费是想少花点钱的初衷,是背道而弛的。因为一旦出了问题,付出的人力、物力和精力,绝非免费软件能衡量的,甚至会造成无法弥补的损失。

所以,享受免费的同时,还要承受频频发生问题而又不能解决的痛苦。

3. 爱不释手

这个问题上面提到过,当我们在使用某个软件或经常进入某个站点时,如果到了爱不释手的阶段,如果每个站点有一天没去访问就浑身不自在的时候,那么,比 BUG 出现更为难以接受的,就是服务提供商突然宣布,"您的试用期限已到,请您汇 XX 元到指定的公司"。当然,象一些共享软件会在此时突然改变运行节奏,比如一些看图软件,会让您每看一张图便要"欣赏"一下这个提示的警告;更有甚者,使软件马上终止运行。

当然,有办法的朋友会去找相关的注册码,会重新安装一遍软件,会修改机器时间以使软件辨不出使用期限,甚至会再重新花上可观的入网费去下载一遍该软件。真到了百般招术皆不灵时,就会羡慕别人、后悔自己当初为什么没有买一个注册的正版软件呢?

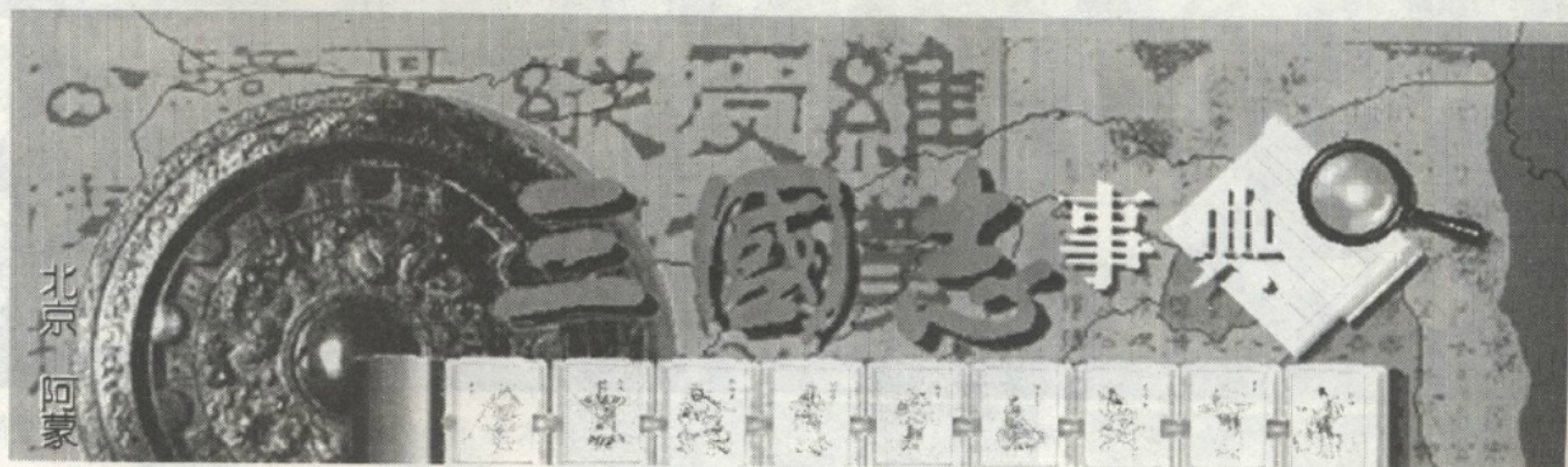
免费的同时,您还要承受忍痛割爱的感觉。

4. 信息强制

从信息服务上收费有很多种,其中有一种不道德的,称之为"信息强制"。当免费的用户过份地依赖于该种信息服务时,针对用户的不同用处和对信息的依赖性,服务提供者突然采取压制手段,"不交钱,您的服务将被停止",而且,这种警告经常发生于在服务提供的初期,对钱的事只字不提,只是一味地宣传免费救世主精神的信息服务提供商身上。这种情形再发展下去,就会变成现在的新名词"信息绑架"了,简直是在勒索赎金。

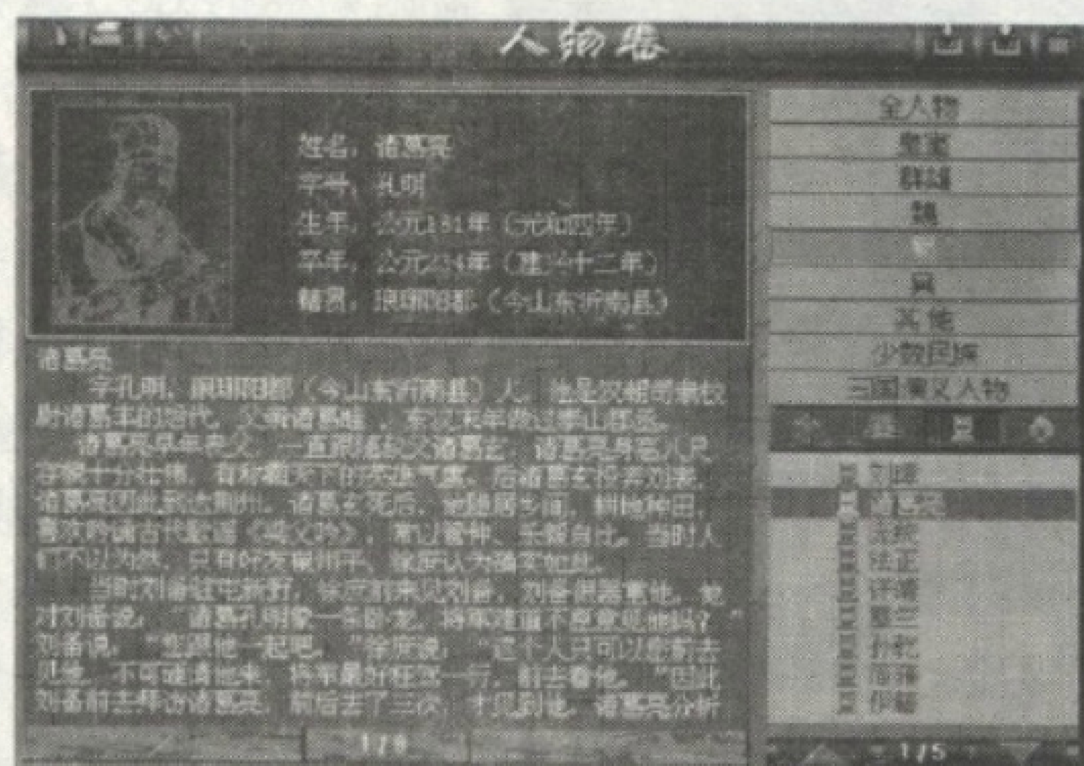
假设一下,如果我们在 HOTMAIL 上申请了免费信箱,并费尽心机地将这个地址一一地告诉给了网友或者合作伙伴们。突然,HOTMAIL 宣布,"您的信箱已被停用,您已无法再使用该信箱,请寄 20 美元到美国某某公司,我们会为您在收到款项后三天之内恢复您的服务",可是正当这时,一个对您很重要的 EMAIL 正要寄来,您会是怎样的心情呢?

免费的同时,您还要忍受被威胁而屈从的经历。



《三国演义》是中国四大古典名著之一，提起诸葛亮、刘备、关羽、曹操等历史人物更是无人不知、无人不晓。笔者是个三国迷，小说、评书、电视剧，只要与三国有关就无一放过，三国游戏吗，从最早的红白机上的《吞食天地》、《霸王的大陆》到电脑上智冠的《三国演义》系列、光荣的《三国志》系列、英杰传孔明传什么的，个个都打得对穿。近期又闻光荣的《三国志Ⅵ》快要推出，真是有点等不及了。昨日偶得光盘百科一张，名为《三国志事典》，精美绝仑，不忍独享，写出与同好们共赏。

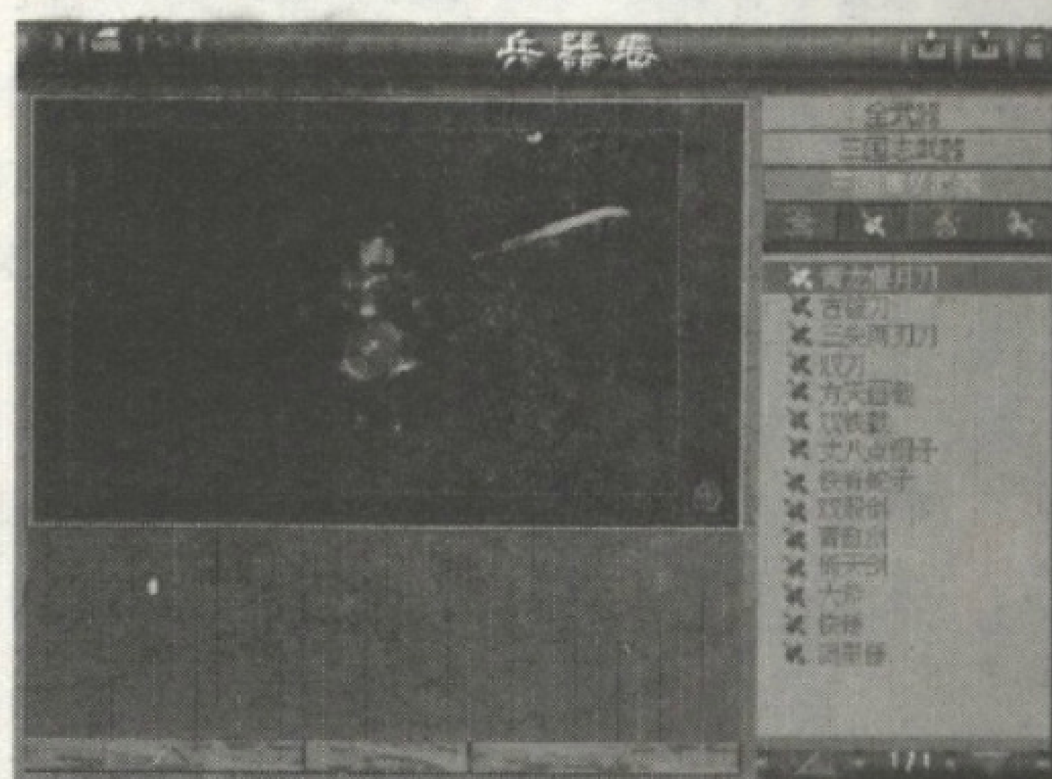
这张由东计电脑（北京）有限公司开发制作、北京大学出版社出版发行的《三国志事典》内容十分丰富，包括人物卷、战争卷、兵器卷、官制卷、文化卷、杂记卷、图志卷和年表卷等八大部分，除介绍历史人物、发生的战争之外，还对三国时期的社会制度、风土人情也有较详细的介绍，查询起来也非常方便。



“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄”，也许正是由于英雄辈出的原因，三国的故事才会如此的吸引人，看《三国志事典》，人物卷是一定要先看的。从主界面进入人物卷选项，背景是三国时期形势简图，右侧为一平铺菜单。人物按其身份分类，共有皇室、群雄、魏、蜀、吴、其他和少数民族等几项。其中皇室一项包括刘备、曹操、孙权及其妻儿子孙等；群雄中介绍的则是三国鼎立势成前活跃的人物，包括袁绍、董卓等，其他选项中包括华陀等当时的名士。最为有趣的是三国演义人物一项，其中包括貂婵等不见于正史的人物，足见制作之精心。说到这里要讲一些题外话，《三国演义》是大家耳熟能详的了，可《三国演义》不是《三国志》，其中所述人物、事件与史实不甚相同，《三国志事典》在这方面很注意，这在战争卷、兵器卷均有表现。

战争卷分为三国志战争和三国演义战争两部分，三国志战争中包括官渡、赤壁、彝陵等大战役，会出现战争双方的基本情况、战场平面图、双方的行军路线、战争进程及结果。中间还会穿插从《三国演义》电视剧中剪切的实拍画面。

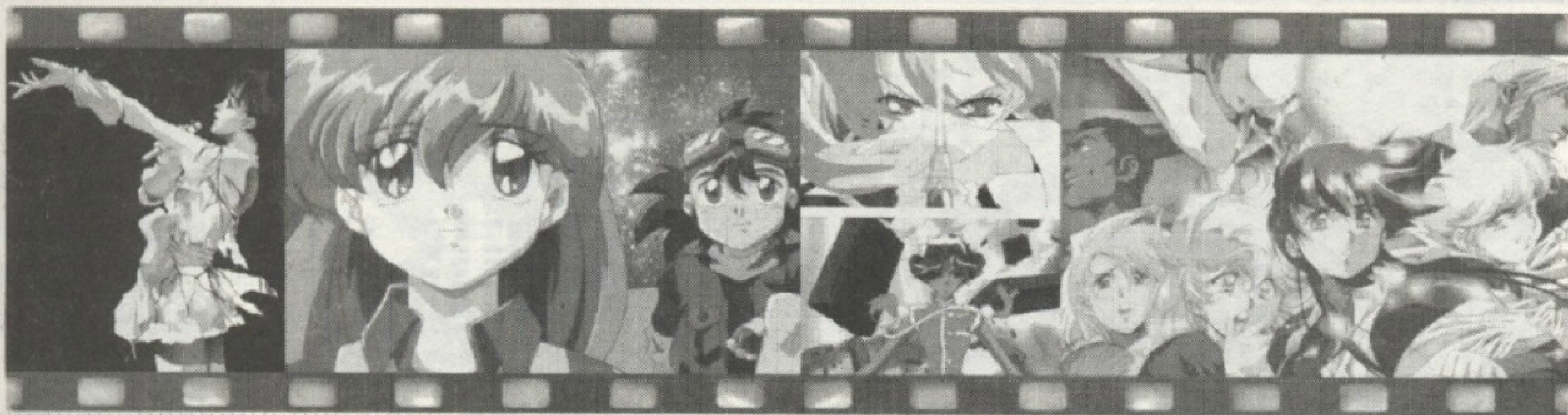
兵器卷也分为两部分，在三国志兵器里介绍的是刀、枪、剑、戟等十八般兵刃，在三国演义兵器里你会发现青龙偃月刀、倚天剑……是不是很有亲切感？另外还有兵器的三维动画演示，你自己去看吧。



官制卷从中央官讲到地方官长长的一大串，不是三国的专家恐怕是搞不清楚的！仔细看一看，长长知识吧！

文化卷里讲的是同三国有关的名胜古迹、文化典籍；杂记卷里更是包罗万象，法律制度、社会生产、民风礼仪等等，会让你眼界大开！图志卷、年表卷的内容就不用我再说了吧！

除上所述之外，《三国志事典》还提供了非常友善的查询系统、打印功能、书签功能。喜爱三国的人们有福了！♫



各位喜欢漫画的朋友是否对《心跳回忆》、《樱大战》、《超时空要塞》等资料集情有独钟呢？可惜这些东西在中国没有公司正式代理，想买只能去海外了。不过，嘻嘻……哈哈……呵呵……，现在中国也有类似的产品了，那就是由奥贝克公司制作的《卡通世界——动画造型集锦》。这套光盘到目前为止已经发行了三集，共汇集了800余张彩色卡通图片。



卡通世界

北京　李朋



乱马 1/2

《卡通世界——动画造型集锦》的使用非常简单，进入光盘后可以选择自动演示或分类显示。用自动演示的话它会不断地将光盘中的图形播出，不用用户再做动作。另外它还将图片分成了人像造型、人物造型和综合造型三类，可以预先显示小图，点取后再放大显示。总之，《卡通世界》的操作非常简单、快捷。

至于光盘中图片的素质，全部是以24位真彩色的RGB模式存放，而且提供了分辨率较低的BMP和分辨率较高的JPG两种格式，最高达到600dpi，用于出版印刷都可以。看看这些清晰明亮的CG，我都要流口水了。



金田一少年杀人事件

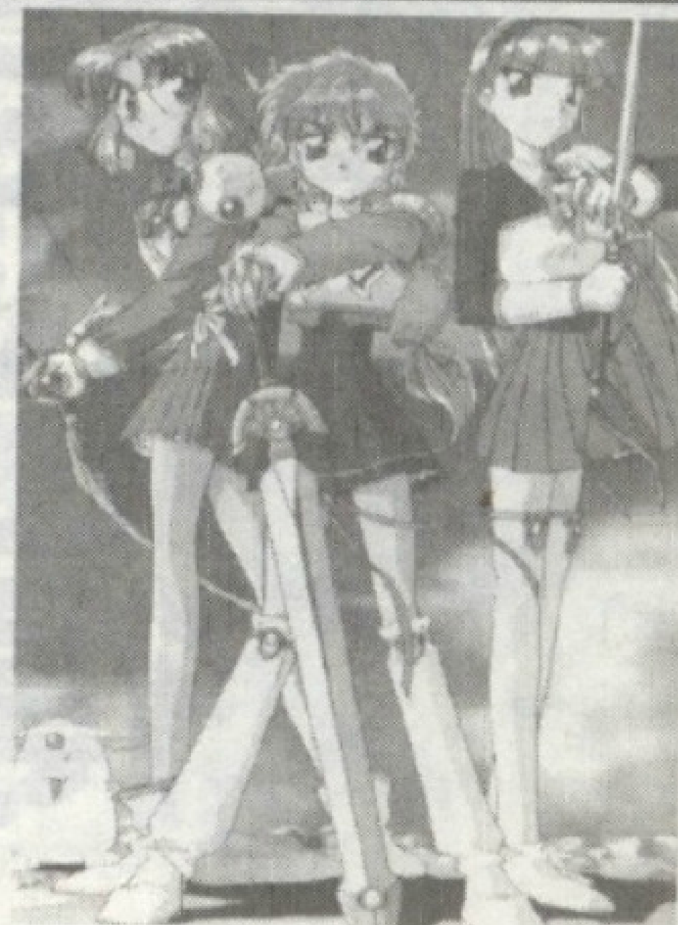
这三张光盘包括了《一刻公寓》、《金田一少年杀人事件》、《少年侦探》、《三只眼》、《碧奇魂——奇稻田秘录》、《幽·游·白书》、《我的女神》、《美少女战士月亮》、《少女革命》、《魔幻游戏》、《机器猫》、《霹雳女警霸王花》、《钢铁骑士》、《GS美神——极乐大作战》、《魔剑美神》、《李生






少女革命


银河英雄传说


魔法骑士

恋曲》、《美少女枪神》、《乱马 1/2》、《魔法骑士》、《篮球飞人》、《银河英雄传说》、《龙珠》、《浪客剑心》、《天地无用！魎皇鬼》、《魔法少女砂沙美》、《超时空要塞》、《超时空要塞Ⅵ》、《魔法少女》、《不可思议的海之兰莉亚》、《森林大帝》、《心之谷》、《机动战士》、《新世纪福音战士》、《宇宙战舰大和号》、《樱大战》、《银河之星》、《银河少女警察》、《兰古利加》、《卒业》、《春风战队》、《纯爱格斗》、《天空的圣骑士》等漫画、动画和游戏中的图片。可惜它是按图片的构型划分类型而不是按作品分类的，而且未加任何文字说明，看起来乱七八糟的。


不可思议的海之兰莉亚


魔法少女

不过，看完这三张盘之后我真有点怀疑，这些作品的版权涉及万代、集英社、讲谈社、德间书店等数十家机构，应该不全是自由拷贝的吧？♬





微软的小秘密

上海　陈震宇

一、秘密之一
——形形色色的复活节彩蛋（EASTER EGG）

（一）WINDOWS 3.X 中、英文版

下面的操作中您必须始终按住 CTRL、ALT 和 SHIFT 三键不放，直至看到名单出现。首先执行程序管理器窗口中 HELP 菜单中的"关于程序管理器"项，在出现的对话框中，双击左上角的 WINDOWS 图标，单击 OK 钮（确定），关闭对话框。再次执行 HELP 菜单中的"关于程序管理器"项，在对话框中再次双击 WINDOWS 图标，此刻对话框窗口下半部分原有内容被抹去，换成了致 WINDOWS 研制人员的一句颂词和一面飘动的微软小旗，单击 OK 钮，关闭对话框。第三次执行 HELP 菜单中的"关于程序管理器"项，第三次双击对话框中的 WINDOWS 图标上四种不同颜色的方块中的某一块，这时就会在一个小窗口中缓慢地滚过一长串名单。您会看到小窗口中共有 4 幅画像，如果碰到秃头，那是 STEVE BALLMER，微软公司的系统部负责人；如果碰到浅头发，那可就是大名鼎鼎的雄心勃勃欲统霸电脑行业的微软公司总裁 BILL GATES 先生。这些名单都是研制 WINDOWS 3.X 的工作人员，不过并不是真实姓名，而是他们在公司内的电子邮箱号，例如那个络腮胡子画像的 BRADSI 是指 BRAD STLVERBERY，他是 WINDOWS 3.X 研制小组的总负责人。看完后单击 OK 钮退出。

（二）WINDOWS 95 英文版

鼠标右键单击桌面空白处，选择 NEW－FOLDER（新建文件夹），右击鼠标把"New Fdder"改名为 and now, the moment you're all been watting for。再把该 FOLDER 名 RENAME（改名）为 we proudly present for your viewing pleasare，最后把该 FOLDER 名改名为 The Microsoft Windows 95 Product Team！请您确认您所输入的英文单字与上述完全一致，尤其要注意各字母的大小写及标点也应一致。双击这个 FOLDER，您就可以在爵士乐的伴奏下欣赏 WIN 95 的复活节菜蛋了。嗯，音乐不错哟！

（三）WINDOWS 95 中文版

右击桌面空白处，选择新建——文件夹，右击鼠标先把"新建文件夹"改名为"New Folder"，然后再把"NEW FOLDER"改名为 and now, the moment you're all been watting for，其余步骤同 WINDOWS 95 英文版。PWIN 95 的用户就可以观看到这个难以找到的复活节彩蛋了。

（四）MICROSOFT INTERNET EXPLORE 4.0 中、英文版

在 IE4.0 的下拉菜单中选择"帮助"中的"关于 INTERNET EXPLORE(A)"，此时会弹出一个窗口，其中有一些是关于 IE 4.0 的信息，还有两个图标，一个是地球图标，位于窗口右边中上方，另一个是 IE 图标，位于窗口右上方。同时按住 CTRL 键和 ALT 键不放，按住鼠标左键将 IE 图标拖曳到地球图标的正左边，再将 IE 图标从左边拖曳到右边界，拖曳时一定要穿越地球图标。这时在原来窗口的中心将会出现一个"未锁定"按钮，用鼠标单击按钮，再将 IE 图标拖曳到地球图标上面，这时您就可以欣赏 IE 4.0 的复活节彩蛋了。

注：复活节彩蛋（EASTER EGG）是一种用来显示软件制作小组的特殊程序，一般要用特殊的方法才能激活。微软总是喜欢在其产品中加入一个复活节彩蛋，来等待着用户们去发现它们。

二、秘密之二
——多媒体软件产品介绍

在 WINDOWS 95 OSR2 中隐藏着一个多媒体方式的产品目录——MICROSOFT CD SAMPLER，它主要介绍微软在商业应用，游戏、儿童教育软件方面开发的一些新产品。运行方法如下：在 WINDOWS 95 OSR2 桌面上通过“我的电脑”或“资源管理器”打开 CD－ROM 驱动器图标再打开光盘中的 SAMPLER 文件夹，最后双击 SAMPLER.EXE 文件即可。

三、秘密之三
——五花八门的隐藏游戏

(一)WINDOWS 95 OEM 版本除了提供早期的“挖地雷”、“纸牌接龙”、“空当接龙”、“红心大战”四个游戏之外，还在 CD－ROM 盘上提供了一个名为“战鹰”的新游戏。运行方法如下：在 WINDOWS 95 桌面上通过“我的电脑”或“资源管理器”打开 CD－ROM 驱动器图标，打开光盘中的文件夹\FUNSTUFF\HOVER，双击应用程序 HOVER.EXE 即可。

(二) WORD 6.0 文字处理系统中也有一个隐藏的小游戏；MIND BENDER。为了保证每次 WORD 启动后，MIND BENDER 都被自动加载，可以先用文管理器把 WORD 的 MACROS 子目录中的文件 MACR060.DOT 拷贝到 STARTUP 子目录中，然后再用“工具”菜用中的宏命令来启动这个游戏；或者在“工具”菜单下选择“自定义”项，在“分类”框中选择“宏”，在“宏”框中将蓝色的光标条移动到“MIND BENDER”上，再用鼠标单击“MIND BENDER”并将它拖曳到 WORD 工具栏上后松开鼠标，在出现的“自定义按钮”窗口中选择一个喜欢的按钮后单击“指定”，最后关闭“自定义”窗口。现在您就可以单击刚才自定义的按钮来运行这个小游戏了。

(三) 您有没有想象过在 MICROSOFT EXCEL 95 中玩DOOM!?(ARE YOU NUTS?NO!我清醒得很，信不信由你)相信我，没错的！如果您手头有 OFFICE 95 中的 EXCEL 95(中英文版均可)，那么 LET'S GO!

首先，您要打开 EXCEL 里的一张新的空白表，向下卷到行号第 95 行，按下左边行号 95，使整行被选中。然后按下 TAB 键跳到 B 列，选择帮助菜单中的“关于 EXCEL 7.0 中文版”(ABOUT MICROSOFT EXCEL)，同时按住 CTRL＋ALT＋SHIFT 键不放，用鼠标单击“技术支持”(TECH SUPPORT) 按钮，您可以瞬间迈入 DOOM 的世界。一个三维的大厅展现在您的眼前，用方向键直行上楼梯，便会看到 EXCEL 全体工作组制作人员的名单在滚动呢！好戏还没有收场哟！人原地转身 360 度，从原路走回起点，面向墙壁键入“EXCELKFA”八个字符，转身下楼，大厅背面的墙会变成一条曲折的小路。前途是光明的，道路是曲折的，千万要小心哟！一不留神，您就会“中刀”掉进深沟里。如果您运气好的话，活着走到终点，就会看到好多工作人员的“庐山真面目”……

如果您已经“领先一步”升级到了最新的 EXCEL 97，那么 DOOM 您是有缘无份了，不过您不妨过一把驾驶飞机瘾。打开一张新的空白工作页面，按下 F5 键，输入“X97：L97”并按回车键，再按一下 TAB 键，按住 CTRL＋SHIFT 键不放，然后单击工具条上的（CHART WIZARD)“图表向导”钮，现在您就可以“天高任你飞”了。记住按下鼠标左键为后退，按下右键为前进，祝你好运！

四、秘密之四
——功能强大的影像剪辑

运行影像剪辑程序的方法如下：通过“我的电脑”或“资源管理器”打开 WIN95 OSR2 光盘驱动器图标，然后打开光盘中的\FUNSTUFF\VIDEOS\WIGHPERF 文件夹或\FUNSTUFF\VIDEOS\MPEG 文件夹，最后双击对应的程序即可。

五、秘密之五
——全新的汉字输入法

在 WIN95 OSR2 中提供了一个汉语拼音句输入法——微软拼音输入法。使用该输入法的用户可以连续输入汉语语句的拼音，系统会自动地选择拼音所对应的汉字，免去了用户逐字逐词选择同音字词的后顾之忧。该输入法与用户进行短时间的交互操作后，就会适应用户的句法语法习惯和专业术语，用一次性输入整个语句的成功率会越来越大，使输入效率大大提高。它还设置了自学习功能，用户自造词功能，南方模糊音输入功能，不完整输入等功能，可以满足用户的不同需要。♬

家用电脑电源应注意的几个问题

湖北　马金波

家用电脑的外部供电电源是最应当引起用户重视的问题，但却经常被忽视，这往往是造成电脑严重故障的主要原因。电脑外部供电电源的质量对电脑的可靠运

行会产生直接影响。如:电压瞬变、电压过高、过低、不规则停电等,其中尤以电压瞬变危害最大。这些因素均能使系统设备的元器件处于恶劣的工作状态,最后导致损坏。所以,对电脑的外部供电必须予以足够的重视,相对家庭用户而言,应注意以下几个方面:

一、保持电压稳定

电脑在使用中供电电压一般不能超过额定电压 220 伏的 5%,即外部供电电压不应低于 210 伏,不可高于 230 伏。但是,由于我国电力紧张,很多地方的供电电压达不到这一要求。因此,最好为电脑配备一台质量可靠的稳压电源装置,其功率不应小于 500 瓦。

二、防止不规则停电

为了防止不规则停电,有条件的情况下应为电脑配备一台合适的不间断电源 UPS。UPS 是专门为电脑系统设计的用于断电保护的供电设备。当电源突然中断时 UPS 可为系统继续供电,从而保护运行资料和系统设备免受损失。外部供电电源如果经常发生断电或者时有时无等极不稳定的情况,就完全有可能对电脑本身造成直接危害。因此,在条件许可时,UPS 的配备是十分必要的。

UPS 可分为在线式和后备式两大类。在线式 UPS 的特点是:无论是在市电供电时还是市电中断时都能向电脑系统提供稳压稳频无干扰的正弦波交流电源,而且它由市电供电到 UPS 逆变器供电的转换过程不需要时间。后备式 UPS 的特点是:市电正常时由市电直接供电,市电中断时由 UPS 经逆变器产生有效值为 220 伏的正弦波或方波为电脑供电,这一过程的转换时间需要 4-9ms 左右。在由市电供电时,供电质量取决于本地电网,与后备式 UPS 无关。相比之下,在线式比后备式的供电质量高,最为理想,但价格也贵得多。

另外,UPS 在外部电源中断以后持续供电的时间长短各有不同,有仅能维持十分钟左右的,也有可以持续供电八小时以上的,后者的价格较前者昂贵。

对于家庭而言,在市电突然中断后能有几分钟时间保证存盘操作就足够了,因此建议购买功率不低于 500 瓦的后备式十分钟的不间断电源,目前市场价在六百元左右,十分适宜家庭使用。

三、让电脑单独使用一个墙壁电源插座

严格地说,电脑不应和其它电器合用一条供电线路。但是这一点对家庭来讲是不可能做到的。所以,在家庭中至少要保证电脑不和其它家用电器(如电冰箱、空调、电炉等)合用一个墙壁电源插座。因为在其它电器启动或使用时往往会造成电源电压突然波动,这不仅会给电脑带来很大的干扰,有时还会造成严重伤害。

四、正确连接电源线

电脑的电源插头一般是单相三线制,对应电源插座各线的排列顺序是:面向插座,左零右火,上为地线。在使用时如不注意这一点就会构成危险。

五、接地系统符合要求

所谓接地,就是地线的连接。地线是电脑的避雷针,是为了防止电源短路造成对人身及电脑的直接伤害而采取的必要措施。而许多家庭用户却彻底疏忽了这一点,其后果不堪设想。因此,最好请一位行家进行指导,用正确的方法接好地线,而不能简单地把地线用铁丝接到自来水管上。♬

C++比 C 有何优点

四川　邹翔

C 语言一直被当作一种优秀完美的语言被软件编程人员普遍采用,但现代的软件的规模越来越庞大,结构越来越复杂,在理清程序的思路,明确每个模块,程序的可重用性方面,C 语言出现了明显的缺陷。唯一的出路是,改变语言描述现实世界的方式,必须从"对象"的角度去描述。在结构化程序设计中,每一个程序模块就象散乱的糖块一样,而 C++采用类的概念,把同一类糖块聚和在一起,如软糖,硬糖,奶糖,水果糖,当成一个类来看待,我们可以重复使用这个类。这样,有用的代码就可以重复调用。每次的调用,我们可以由此产生一个由类描述的对象,来实现各种功能。我们在程序设计中,面对的是一个个对象,而每个对象都属于一种类,这样,编程的思路就相当的清晰。而传统的面向过程的设计方法是把每一件事情归为一个模块,用毫无聚合的程序块来组合一个完整的程序,在大型程序中,使得一切都很混乱和无序。C++语言在越是在大型的程序中,越是能够体现出它的优越性。

这就是面向对象的程序设计的方法,简称 OOP,这是计算机程序设计史上的一个伟大发明,即使是最先进的 Java 语言,也采用了这种方法,对于想参与大型程序开发的朋友,学会 OOP 是不可缺少的。♬



上海王罡问：

1. 我有块华硕 TX97－E 的主板和 MAXTOR 83500D4 的硬盘（支持 ULTRA DMA/33），但不知贵刊总第 23 期中所说的“固化的 ULTRA DMA/33 硬盘接口”在何处？如何才能使两者处于最佳工作状态？

2. 我在 Windows 95 下无法使用 PRINT SCREEN 截 256 色的图片，不知这是否属于正常现象？

3. 请问如何检查内存是否有物理损坏并且确定损坏部分在何处？

4. 如何将音轨转换成了 WAV 或 MID 等其它格式？

北京李朋答：

1. 所谓“固化的 ULTRA DMA/33 硬盘接口”是说主板的控制芯片中包括了这种功能，硬盘只要接在主板的硬盘接口上即可。

2. 不知您是截不下来什么游戏的图片。有些游戏使用了不同的调色板，无法用 PRINT SCREEN 键截屏，例如《暗黑破坏神》、《恋爱物语》等。普通的 256 色 Windows 95 界面是可以截下来的。

3. 检测内存是否有物理损坏可以使用 MS－DOS 6.22 的 HIMEM 的检测功能或专用测试程序。

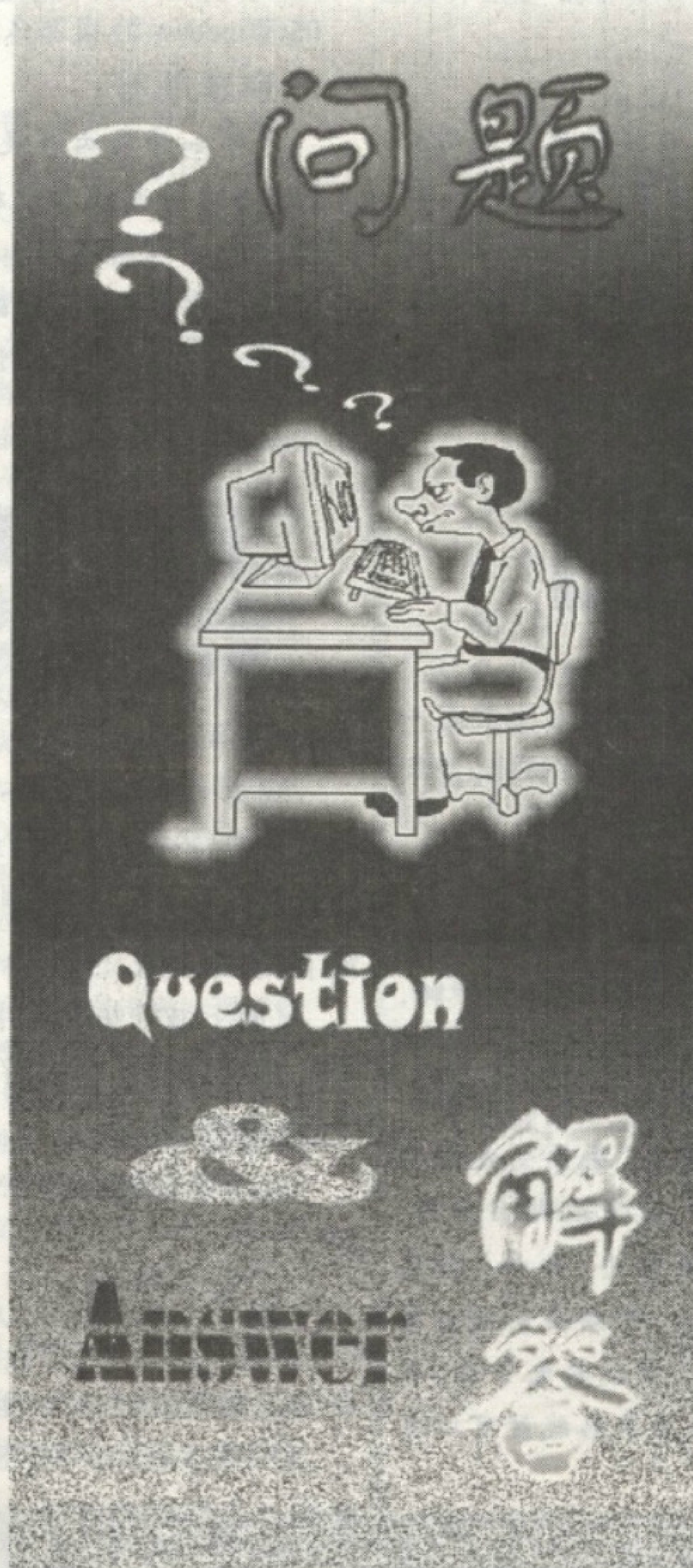
4. CDDA、DAC 等工具都能将音轨转换成 WAV 格式，有些 CDR 刻录软件也附有这种功能，例如 EASY CD PRO。不过 MID 是有 MIDI 专用设备生成的，似乎没有办法将音轨转化为 MID 格式。

青岛李生新问：

听说主板的 BIOS 可以升级并能提高微机的整体性能，但又怕升级不当造成整机瘫痪。特请教一下可用何种主板的 BIOS 代替，如万一造成瘫痪如何补救。本人为海洋 R－6 主板。

北京琥珀答：

主板的 BIOS 可以升级并不都是提高微机的整体性能，有些只是改正一些错误。海洋 R－6 主板自然要用海洋为这个型号的主板提供的升级 BIOS 程序来升级，千万不要用其它版本或型号的 BIOS 升级程序来代替。BIOS 升级一定要小心，看清屏幕的提示再操作，不要一味按回车。一但造成瘫痪，个人是无法补救的，因为主板升级不比打印机、MODEM 等部件可以再来一次，升坏了整个电脑都无法再工作了。这种情况下只能拿回原厂用特殊的机器重写 BIOS。不过如果您能买到同种型号的 BIOS 块，直接换上也可以。



武昌金灵问：

小弟是一个初涉电脑的游戏迷，近日刚装上 Windows 95，在运行“磁盘管理”中的“压缩”程序后（压缩软盘），常规内存（DOS 7.0 下）锐减 54K，用 MEM/C 查看显示 DBLSPACE 占用 54K 常规内存，请问如何才能将这部分内存释放？

北京琉璃答：

如果你想释放这部分内存，可以取消磁盘压缩功能，不过这样就无法读取经过压缩的软盘了。DBLSPACE 是启动磁盘压缩功能时需要装入的文件。

北京殷宪龙问：

我的主板说明书上说提供了 PS/2 鼠标接口，可不是圆型而是长方型？双 USB 接口有何用途？我的奔腾电脑使用的是 HOT 565 主板（TX 芯片组），由于一次误操作，导致主板打火，并有轻微焦味。再次开机，系统自检到四个 IDE 设备后，显示“CMOS CHECKSUM ERROR DEFAULTS LOADED。”按“DEL”进入 CMOS，发现系统时间变为 1997 年 1 月 1 日 12:00PM。按正确时间输入后 SAVE，自检成功，一切正常。但若关机，时间越长，出现上述问题的机会越大。

北京翡翠答:

您主板上的PS/2接口还无法直接使用，需要买一个PS/2鼠标接口和这个长方型的接口相连，PS/2鼠标接口的外接部分就是标准的圆接口了。从您主板出现的问题来看，应该是主板短路造成电池放电，无法记录BIOS设置信息，您可以买一个新电池换上。如果您的主板使用的是电容或换上新电池也没有效果，那就是电容或电路出现了问题，只好送厂修理了。

北京温威威问:

我在玩游戏的时候，总感到显示器亮度不够，特别是《仙剑奇侠传》，在迷宫中只能看到几个移动的人，至于道路根本无法看清，将显示器下几个能转动的旋钮转到最大，效果仍不及贵刊TOP TEN彩页的亮度。在运行多个游戏后，反应都一样。所以我怀疑是硬件出了问题，请问问题出在哪儿?

北京李朋答:

如果您的显示器是老式显示器，在显示器后部的机壳里有几个旋钮，可以调节显示器的亮度、对比度等，调整的范围要超过显示器正面的旋钮。不过显示器里有高压电，最好不要自己调整。如果您的显示器还在保修期，最好让他们来调整。



北京读者问:

在《雷曼》的第一代中音乐山那关的第二小关有一个笼子，下面是音符，但周围被蓝色的刺球包围着，请问如何得到这个笼子?（1998年1月刊疑难求解）

哈尔滨雷曼杀手答:

在第二小关游戏进程中看到的笼子，暂且不要管它，此时也确实无计可施。向下跳过白云、鼓状垫脚物，躲过大黑先生的卫士"反子"，跳过尖铃的倒刺音符，来到本小关尽头，一截平台上。此时不要急于闯到标牌处，虽然雷曼头顶还有三个小"反子"。躲过"反子"，走近路牌，即可听到身后出现"白云"的声响，返身跳到白云上，打死左上方那三个守卫着"宝物"（金拳头、生命）的反子，得到宝物，纵身跳到右上的白云上。那块白云就会带着雷曼"飘"向锁着电子小笼子处了。解救完电子后，从高台上跳下来时的白云已不见了。依原来路线就可以过关了。

桂林黄志问:

我在两台奔腾电脑上各装了一块网卡，接一根网络线，输入命令IPX.COM　后可连一些在DOS下运行的网络游戏，如《毁灭战士》、《命令与征服》等。请问如何在Windows 95下玩连线游戏，如《暗黑破坏神》。

北京加菲猫答:

您只要联通Windows 95的对等局域网络，可以用"网上邻居"访问对方就行了。这时您可以启动游戏，选择IPX对战方式，就可以玩《暗黑破坏神》、《黑暗王朝》等支持Windows 95网络连线的游戏。

北京小古惑仔问:

我用FPE 5.0修改Windows和Windows 95下的游戏，明明查出了地址并锁定了，但就是在游戏下没有任何改变，请问如何是好?还有使《暗黑破坏神》这些满屏的Windows游戏怎么用FPE修改?

北京李朋答:

不知您的内存是多少，如果内存太少的话，在启动FPE 5.0时游戏的数据会被交换到硬盘上，这样您找到的地址有可能不对。据说在FPE　的下一个版本中会改进这个问题。在启动满屏的游戏时可以用Windows 95键或Alt+Tab将它切到后台，再使用FPE。



长沙王可问:

很多Windows 95下的软件安装后可在鼠标右键菜单中添加程序项，使用时非常方便，能否手动添加（不是添加在sent to中)、手动删除呢?

湖南李纲问:

《地下城守护者》中的一个厉害角色——神（也称圣者),是否只能在单人游戏中出现，且只有一次?

上海陈宇量问:

在《魔石堡》(STONE KEEP)游戏中遇到以下二个问题:

1. 本人已获得了六个ORB(球体园环)，当我从PALACE OF SHADOWS返回到TEMPLE OF THROGGI后，在左上角落处的一个ORB如何得到?

2. 在PALACE OF SHADOWS处，左下、右下两个房间内有二个发绿光的墙上圆环机关有何作用?

第三届大众软件奖系列活动—

结果公布

各位，期待已久的“电脑美术作品设计比赛”结果即将公布，不过首先请让我就此次活动说上两句。

心急者可跳过此段，一会儿别忘了看！

本次活动在很多热心读者的参予下，举办得很成功，特此感谢所有关心和参与此次活动的读者。在比赛的来稿中，有不少读者还寄来了精美的稿样，我们现已将所有稿样收藏。

本来我们对这次比赛还忧心重重，生怕连六幅象样的作品都收不来，因为既懂美术又玩电脑的人毕竟还是少数，而且期限仅仅才一个月。谁知自12月杂志面市才一个星期作品稿件便象雪片般扑来（“扑”一点都不过分）截止到1997年12月31日就已收到作品近500件，到1 998年1月18日还有邮戳是1997年12月11日的稿件寄到。

这次比赛几乎全国各地都有作者参赛，覆盖面之广是我们始料未及的，看来在多媒体普及的今天，电脑美术创作已不再是什么高不可攀的事。更快的CPU、更大的内存……（对不起，跑题）本次大赛的参赛作品主要是用PC机设计制作，也有一部份用苹果机做的，还有工作站和其它机种。从作品的质量和内容上充分的反映了当前国内的电脑美术水平。有不少作品都非常漂亮，一看便知是高手的呕心之作，他们大都十分注意画面的布局、颜色的搭配，在内容上力求体现作品的主题，一点不逊于国外的电脑美术作品。质量较高的作品并不全是专业人士，教师、学生、工人都有题材和画面均不错的作品入围。当然，也有不少刚刚接触电脑美术的人士投稿，一般他们所选的题材都很好，如香港回归、祖国的宏伟河山。高手们是不是也该想一想，相比起来你们的作品里是不是少点什么？

说起所用的软件也真是五花八门，从Windows 3.X的画笔到画笔的极品Painter、图象处理的大哥大Photoshop，从简单易用的3Dfx到3DS Studio Max、Bryce、Poser，有些软件我们都没见过。不过总的来说可以分为两大类，即3D与平面。3D作品画面细腻栩栩如生，平面作品创意新奇颜色亮丽。着实让我们的平面美编和3D美编打了一架，在大奖评比上也让我们伤透了脑筋。在所有参赛作品中平面作品占了多半，但在入围作品中3D作品却占了多半。不少平面作品也是以平面的方式来体现三维的造型，看来大多数作者都在立体地思维，都在利用计算机在他们自己的空间里遨游。对于一些高质量的作品，不难看出他们的用意，3D作品力求体现真实感、空间感，这也正是3D的奥妙所在。平面作品则着力实现一种意境、一种和谐的美，这也正是平面的过人之处。对于普通读者，含义深奥的平面作品较难理解，而逼真的3D作品可能更喜闻乐见一些。不过较好的作品基本都两者兼备、各取所长。另外，所有入围的作品我们又都向作者索要了原始文件，3D的要有原始模型、贴图，平面的要有原始素材图、未合成文件。所以大家不必担心大奖里的水分。确实，有极少的作品有较严重的扫描和盗用嫌疑，并且也迟迟没有寄来原始文件。对于这样的作品经评委会基本不予考虑。

终于，大赛结束了，结果也出来了，在欣慰之余我们也万分的感慨，再次感谢我们热心的读者，你们对我们热烈的响应便是对我们最好的支持，我们一定再接再厉把杂志办得更好——《大众软件》永远是你们的良师益友！

最后，祝我们的六位幸运者插上了MGA的翅膀后能够更加辉煌！

心急者可由此接着看

现在公布第三届大众软件奖系列活动——“电脑美术作品设计比赛”的各奖项得主（排名不分先后）：

一等奖作品

成都　赖玮：《生死赛车Ⅱ》

奖品为 ***Millennium Ⅱ 16M*** 图形加速卡一块

二等奖作品

上海　张辉：《生命》

北京　周兵：《玄秘人像》

奖品为 ***Millennium Ⅱ 8M*** 图形加速卡各一块

三等奖作品

上海　刘彦明：《天使计划》

北京　诺瞰：《风鸟》

浙江　黄晓雷：《大厅》

奖品为 ***Mystique 220 8M*** 图形加速卡各一块

所有获奖优秀作品将在《大众软件》上以彩页方式刊登。并且我们还在近几期的《大众软件CD》上开设了一个此次比赛的专栏，其中收录了绝大部分的入围作品（因把打印作品转为电子文件会影响其品质、故没有收录在内），供广大读者欣赏。

如果您在四月初还没有收到奖品或奖券，请来信至“读编往来”栏目查询。

另外，有部分读者的稿件没有附带说明文件、回邮地址没有人名，没有符合竞赛要求的格式以及磁盘损坏，对此我们虽尽力查找但难免会有所疏漏，还望大家见谅。

虽然此次比赛早已结束，但因广大读者的要求，本刊将继续征集美术稿件，以开辟一个电脑美术园地，供爱好电脑美术的读者交流和欣赏。

“电脑美术作品设计比赛”评比委员会

1998年2月

此次活动的奖品由中科实业集团公司多媒体技术分公司独家赞助

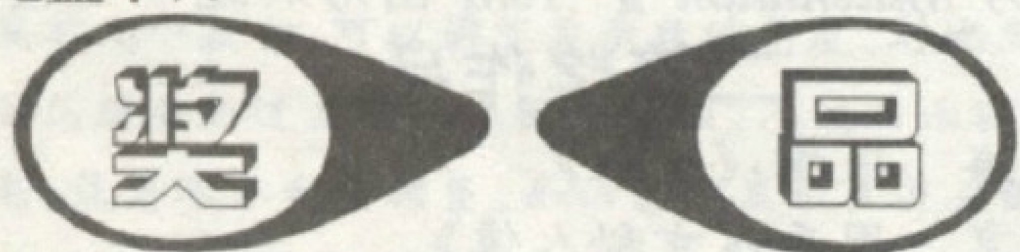
第三届大众软件奖

系列活动四

又一年的春天即将到来，连续三期的活动是不是让读者们有些忙不过了？如有怨言，没关系，尽可以来信提出，现在活动四又将开始了。

本次活动是请各位计算机爱好者编写一个游戏或者应用软件，以体现一下国内编程爱好者的实力。希望参赛作品能突出创意性、实用性，软件功能不用很多，但可以将一份很复杂的工作简化，就象友立的 COOL 3D(试用版已收录在配套光盘中)。

本次活动由友立资讯股份有限公司(Ulead System Inc.)独家赞助



一等奖一名：奖品为 PhotoImpact 4.0 简体中文版一套，价值 2000 元。

二等奖二名：奖品为友立的《我形我速》1.1 简体中文版一套，价值 380 元。

三等奖三名：奖品为 Ulead COOL 3D 1.0 正式版各一套，价值 300 元。

鼓励奖一百名：奖品为 TOP TEN 扑克各一套

凡参赛者都将获得大众软件奖奖券一张

活动要求

1. 所编游戏或应用软件都必须健康向上。并且要求有一个 README.TXT 的解释说明文件。凡参赛作品都必须可在 DOS 或 Windows 3.X/95 下运行。

2. 请投搞者不要借花献佛。作品版权归原作者所有，本刊保留对所有参加活动作品的编辑、删改、出版权利。作品必须附源代码，作者可注明不公开。本刊不对参赛作品有赢利性销售权，作者可将其出让给其它公司正式销售。

3. 投稿方式请用磁盘或电子函件方式，可以用 ARJ、ZIP 压缩软件进行压缩。投稿同时请注明所用编程软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址。来稿如无论录用与否将不再退还，请您注意备份。

4. 本活动期限从 1998 年 3 月 20 日起至 1998 年 5 月 25 日，以邮戳标记为准。获奖作品将放在以后发售的《大众软件 CD》中。

5. 作品请寄：北京市和平门邮局 3056 信箱《大众软件》编辑部、邮编：100051，电子函件地址：popsoft@netchina.com.cn。

来信回答



首先宣布一条来自晶合实验室的消息：欢迎大家来信对非排行榜上游戏“评头论足”，我们决定每期评出一位最能侃的读者，赠予大众软件奖券一张。

本刊的“游戏剧场”是一栏让读者充分发挥自己想想力，创造出属于自己的游戏，希望大家积极投稿。

近期有读者来信询问怎样可以购得“TOP TEN”和“命令与征服”此两副扑克？在这先做个说明，这两副扑克其实是一样的内容，只是外观包装不一样而已。各地的读者服务部都有售，读者也可以向我们新成立的邮购中心邮购。

有读者希望本刊能多出些大幅彩页，但由于其成本较高，故本刊只能在年底的期刊中赠送一张。很多读者都认为广告较多，但实际上在增加广告的同时也增加了正文的页数，望大家能够理解。

《大众软件》的多媒体版已在本刊的总第四期光盘上出版，即 1997 年 10 月号，欢迎大家来信提出您的意见。

请大家在来信的末尾写清您的通信地址和邮政编码，信封上注明寄往何栏目，以方便我们给您回信和寄奖券。

大众软件 CD 内容介绍 9

1998 年 3 月(总第 9 期)

本光盘提供的软件均为共享软件(SHAREWARE)、公益软件(PD)、自由软件(FREEWARE)或经授权取得的正式软件。关于它们的使用范围和权限,请参阅各软件的说明文件。游戏的试玩版和演示版也分别属于共享软件或自由软件,同样适于共享软件的协议。在本期我们继续收入电脑美术作品。

攻略指引

古墓丽影Ⅱ(下)

大海战

大富翁Ⅲ必杀技

硬件评析

Pentium Ⅱ带来的革命——AGP 显卡杂谈

九八装机指南

软件天地

WWW 意味着 WORLD WIDE WAIT?

WIN95 应用二三事

如何将编码邮件解码?

经典漫谈

主题医院

铁血联盟

F22 夜鹰战斗机

休闲天地

黑衣人

软件长廊

百宝便携

Start Menu Cleaner 1.3、桌面月历 1.21、GameKey 98 1.20、Musicalogic、汉字区位码速查器、Top 1.1、TrayIcon for Win95、通用存盘文件编辑器等。

反毒堡垒

四川蓝剑科技服务公司提供的蓝剑反病毒软件 DEVIR 6.90 高级型、家用版网络版升级程序和 6.90P 普及版。

北京瑞星电脑科技公司提供的瑞星杀毒软件 7.12 版升级程序和瑞星查毒软件 7.12 版。

北京正大经纬软件技术有限公司提供的 AV 95 2.01 版 1998 年 1 月 15 日升级库和病毒百科全书(病毒发作演示)。

驱动程序

Matrox Mystique、Millennium 和 Millennium Ⅱ在 DOS、Windows 3.X、Windows 95、Windows NT 下的驱动程序。

S3 ViRGE(325)、ViRGE/DX(375)、ViRGE/GX(385)、ViRGE/VX(988) 和 ViRGE/GX2(357) 在 DOS、Windows 3.X、Windows 95、Windows NT 下的驱动程序。

Trident 96XX/ 97XX/ 98XX 在 DOS、Windows 3.X、Windows 95、Windows NT 下的驱动程序。

网络纵横

OPERA 3.0、Mtuspeed 4.0、Netload v3.6b、Cu - seeme v3.0、Aide Onlinometer 1.50 等。

声光色效

Macromedia Authorware 4.0 Working Model 及其说明文件、示例程序。

北大方正电子有限公司通用电子产品分公司提供的《方正奥思多媒体创作工具 2.1 学习版》(Founder Author Tool)及其示例程序。

Indeo 5.03 三十二位测试版及其开发程序,包含 Indeo video 和 Indeo audio。

QuickTime 3.0b7 测试版、开发工具及包含 MIDI 特性的 MOV 演示文件。Apple 使用了 PC 声卡和 MIDI 设备著名的制造商 Roland 所提供的技术,在 QuickTime 3.0 多媒体播放程式中增加了一百种乐器声音和控制音乐的参数,使 MOV 文件据有了 MIDI 格式的特性。

Intel 3D RSX Refresh release runtime,提供 3D Sound 效果。

WINAMP 1.7。

修正程序

《古墓丽影Ⅱ》修改器、《公元 2140》无敌欺骗器、《梦魇恶魔》修改器、《魔域迷踪Ⅱ》修改器、《机器猎手》修改器等。

前线地带

《魔法军团》、《魔法大帝》《近距离作战——远桥之争》、《F22 战机》、《网络风暴》等游戏演示。

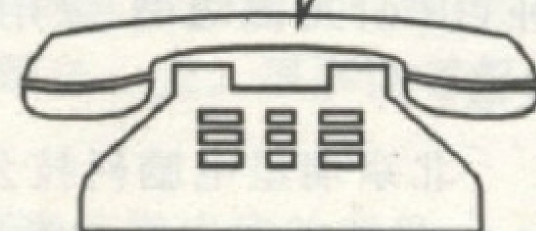
大众软件服务快车

本期广告索引

可在邮购中心邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(4、5、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6、9、10、11、12)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	3.00	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
1997年增刊(全彩页)	18.00	3.00	22.00	35.00
1997年合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00
大众软件CD(总第二期)	45.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第三期)(2CD)	60.00	挂号费免收	15.00	28.00
大众软件CD(总第四期)	25.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第六期)	60.00	挂号费免收	15.00	28.00
大众软件CD98年1月号(总第七期)	19.00	4.50	13.00	25.00
大众软件CD98年2月号(总第八期)	19.00	4.50	13.00	25.00
大众软件CD98年3月号(总第九期)	19.00	4.50	13.00	25.00
98年2、3月刊	6.50	1.00	13.00	22.00

如果您对邮购软件、杂志及光盘有任何问题，您可以打电话：(010)67150879转邮购中心，进行查询。



北京前导软件有限公司

前 导 软 件 销 售 连 锁 组 织

专营游戏软件的前导软件连锁店遍及中国大陆30座城市,并在不断扩展自己的服务范围。敬请留意您所在的城市是否开有前导软件连锁店。它会将健康有益好玩的电脑游戏带给您,与伙伴、家人共享欢乐。

新店加入:

☆长春前导连锁店
地址:长春百货大楼7楼

☆盐城前导连锁店
电话:126-2132802

☆大连前导连锁店
电话:0411-6562871

塘沽前导连锁店
电话:022-5885746

合肥前导连锁店
电话:1395512970

济南前导连锁店
电话:0531-6927664

吉林前导连锁店
电话:0432-2447433

汕头前导连锁店
电话:0754-8871435

新乡前导连锁店
电话:0373-2054356

深圳前导连锁店
电话:0755-8601486

厦门前导连锁店
电话:0592-2180255

南京前导连锁店
电话:025-4598466

攀枝花前导连锁店
电话:0812-3347605

内蒙古前导连锁店
电话:0472-2515536

南宁前导连锁店
电话:0771-5325034

重庆前导连锁店
电话:023-65336351

石家庄前导连锁店
电话:0311-7050043

太原前导连锁店
电话:0351-7089475

长春前导连锁店
电话:0431-5677065

温州前导连锁店
电话:0577-8220048

洛阳前导连锁店
电话:0379-4944222

邯郸前导连锁店
电话:0310-3022419

商丘前导连锁店
电话:0370-2312102

烟台前导连锁店
电话:0535-6534137

新疆前导连锁店
电话:0991-4831442

安阳前导连锁店
电话:0372-5953860

青岛前导连锁店
电话:0532-3860481

天津前导连锁店(一)
电话:022-27416004

天津前导连锁店(二)
电话:022-23792222-29102

杭州前导连锁店
电话:0571-8271302

哈尔滨前导连锁店
电话:0451-2524158

大庆前导连锁店
电话:0459-6368559

昆明前导连锁店
电话:0871-5144931

长沙前导连锁店
电话:0731-4443005

成都前导连锁店
电话:028-5561741

武汉前导连锁店(一)
电话:027-7649127

武汉前导连锁店(二)
电话:027-7802503

上海前导连锁店
电话:021-63226198

北京花园路前导连锁店
电话:010-62014411-2550

北京安定门前导连锁店
电话:010-64254681

北京公主坟前导连锁店
电话:010-68515544-2076

特约经销商:

乌鲁木齐莱恩软件0991-4515276
郑州洪涛软件制所0371-6241144
武汉大学出版社027-7861605
四川电脑报社023-63876722
福州华特通用电脑公司0591-7851364
长沙东波科技电子公司0731-4465427
兰州红壹佰电脑服务中心0931-8414130
郑州华博软件专卖店0371-3943164
大庆庆联计算机软件公司0459-6355999
上海华利软件有限公司021-56657768
上海玩之宝贸易有限公司021-62341428
西安奔腾辉煌软件有限公司029-7801033
无锡大江电脑技术有限公司0510-2737676
北京东高地金厉源电脑屋68271188-161616
上海中创信息技术有限公司021-62150150

等 待 加 入 !

为了方便全国的玩家,前导公司欲在广州、沈阳、海口、南昌等暂时没有前导连锁店的城市开办前导连锁店,有意者请与前导软件销售连锁组织联络。

北京地区连锁售点:

复兴商业城	复兴门外大街4号楼
燕莎望京购物中心	朝阳区北四环东路九号
西单赛特商城六层	西单北大街111号
普尔斯马特	海淀学清路甲18号
翠微大厦电脑广场四层	复兴路翠微大厦
好利捷商贸公司	朝阳门北大街8号富华大厦B1-6
风之羽科贸公司	丰台区方庄小区芳古园
原尔梦科贸中心	方庄小区芳星园三区乙3号

特别启事:由于春节期间杂志结稿时间提前,关于"前导玩家评奖"及"MDK 孤胆枪手抽奖"活动获奖者名单将推迟在4月份广告中刊出。有关的玩家或可留意2月份《电脑商情报》前导广告部分。

北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织
地址:北京市海淀区蓟门里小区 北京前导软件有限公司
邮编: 100080 电话/传真:62001470, 62001471

中国十大古典文学名著

中华民族的历史源远流长，中华民族的文化灿烂绚丽，在这其间涌现出了十部鸿片巨制，被称为中国十大古典文学名著，流传至今。炎黄子孙，龙之传人，何能不知，焉能不晓？

典藏巨著



水浒传



西厢记



三国演义



聊斋志异

撷取原著之精华，细细品味中国文学小说文字婉约之华美。

可切换成中文或英文，并有语音说书功能，可看、可听，还可学习英文。

配插彩色水墨国画，归集**吴作人、程十发、张自中、范曾**等当代著名人物画家之精品，体现名著之深邃意境。

更附华夏文化艺术单元，包容中华民族深厚文化底蕴，综合介绍中国古代社会生活的方方面面。

高山流水遇知音，典藏六十首古典名曲，音韵绕梁，悠然陶醉于江南丝竹之中。

名家作画皆可引用制作个人专属的典雅桌面或精美卡片。



离骚



西游记



红楼梦

为弘扬民族文化，向读者提供更好的精神食粮，特奉献精装版以供收藏，分上下两部，各含光盘五片，每部只需人民币**160元，低价超值！**

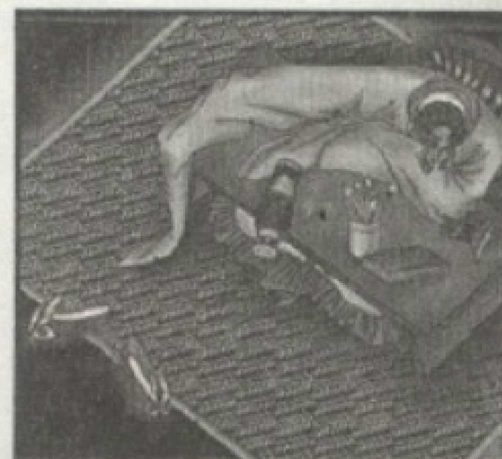
雅俗共赏



金瓶梅



牡丹亭



儒林外史

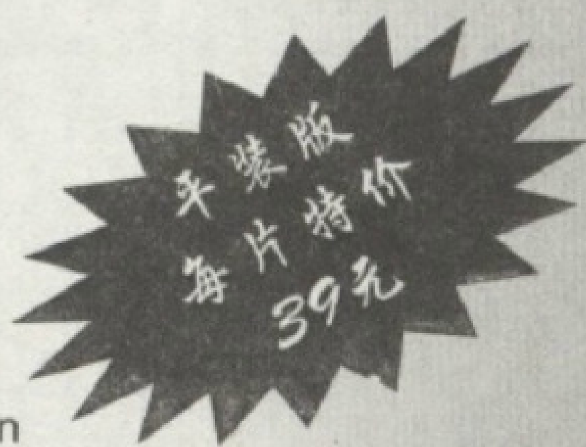


上海金仕达多媒体有限公司

地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼

邮编：200433　电话：（021）65643055，65643056

传真：65108895　电子信箱：ksmedia@public.sta.net.cn



优惠活动
即日开始

300个老师教 1个学生

一万个家长 一万个放心！

——大型集成化《雅奇－多媒体电脑家教》(FOR WINDOWS 初中版)由北京大学出版社隆重推出

家长愁什么？学生烦什么？孩子的中学时期，简直成了家长的"苦难岁月"。其实，孩子都是聪明的孩子，家长本应该轻轻松松，只是我们没有找到一条"通关"的捷径....学习、辅导不得要领，"点灯熬油"事倍功半。

《雅奇－多媒体电脑家教》**300个老师苦干3年，100个软件工程师奋斗2年，一万个家长学生参与测试，多少人智慧与心血结出的灿烂果实，为的就是让家长解脱，孩子成绩迅速提高。把学生交给"雅奇电脑家教"－让300个最好的老师教1个学生。**从此，孩子有了星期天，家长有了节假日....

"雅奇家教"是一套包括七门主科内容的全系列的图文声像并茂的多媒体电脑家庭教师。把枯燥的书本知识"简捷明晰""通俗生动"地教给学生是她的最大特点。**全套软件共分为八大部分。**

数学　物理　化学　语文　英语　历史　生物　日记

"雅奇电脑家教"功能简介：

每门学科都设有**"习题训练""复习指导""能力测试""实验室""知识查询"等模块，内含相当于500册复习辅导资料书的信息。**

"习题训练"按课程的篇章节划分，便于同步练习。机上作题时由电脑教师自动批改，真人发声指出错误，难题给出解题过程和解题分析。电脑能自动记录学生成绩，使家长老师能精确了解学生每门课程、每个章节知识的能力水平。总题量达六万。

"复习指导"按课程的知识单元分类。用图表、知识树等直观形式，一目了然地帮助学生系统理解和掌握所学知识，并可指出复习重点、难题解析等。

"能力测试"按课程的单元、期中、期末、综合、学年、升学等学校考试习惯"自动出卷考核"。试卷中包含全国百余个城市的重点中学历年来的精选试卷3000余套内容，并配有标准答案。既可在电脑上作题，也可打印出试卷供家长老师检查学生成绩。

"实验室"含有"数、理、化"中的所有课堂实验、学生实验等。可在电脑上进行逼真的实验演练。大量的图文声像等多媒体手段的运用，电脑老师的真人发声讲解，对于理解掌握数学中的抽象知识、物理中的"力学""电学""光学"现象、化学中的"微观世界"等都有极佳的直观教学效果。"语音室"提供了一个全新的电脑语言教学环境，不但可以选择文章、段、句子听真人英语发音，还可以进行跟读训练、听力训练等。

"知识查询"将各学科的概念、原理、定律以电子辞典的形式系统地组织在一起，可方便学生查询有关知识，是学生掌握知识的快速工具。

总之，"雅奇家教"功能太多太多，绝非只言片语所能说清。她如同一个信息量巨大的电子百科图书馆。无论你是初一、初二或初三学生，她都将帮你同步学习、阶段复习、升学总复习，就象一个家庭教师一样时时陪伴着你。

大量的测试实验证明，用"雅奇家教"学习、复习、作题"兴趣盎然"，极具挑战和激励。**"顽皮的孩子"与之"较劲"，**大大提高学习兴趣。**"沉稳好学的孩子"与之"搏杀争先"，**优上加优，提高学习效率十倍以上。相当一批参加测试的后进学生大部分升入高中或重点高中。

当你重新拥有了合家欢乐的夜晚，美好惬意的周末的时候...；当你考入重点高中、升入名牌大学的时候...，别忘了给300个老师捎来收获的喜报，让我们共同分享你成功的喜悦！

特别注意：在"让三百个老师都一个学生"的优惠活动举办期间，**全套软件的价格由1690元优惠为395元。由于期优惠期短暂，请尽速到您当地代理商处办理，名单见本版下方。**当地没有代理商的地区，请按本版底行地址办理邮寄，邮费免由。

全套软件包装包括：1. 系统光盘一张。2. 正版软件保护盘一张。3. 使用说明书一本。4. 升级服务卡一张。5. 精美包装盒一只。(由于采用国际最新存储技术，总量相当于八张光盘的信息)

全国各地发行单位名单

(包括全国各地新华书店音像制品商站均有销售)

本公司愿在无发行单位的地区继续征询新的发行单位，有条件的软件经销商请与雅奇总公司联系。

北京		重庆		淮阴美特	3934444	绵阳西科	2337253	湘潭科技	8262170	南平金霞	8838097	大同连邦	2051753	秦皇岛四通	3027941	梅河口科文	3238776	呼市方圆	6957968
雅奇科贸	62642156	电脑报社	63876722	昆山连邦	7554063	攀枝花金谷	3334187	怀化东方	2718082	龙岩电子	2321513	运成未来	2011779	秦皇岛中环	3028341	黑龙江		呼市赛乐氏	6957968
连邦中心店	62628618	重庆连邦	63858239	宜兴连邦	7915634	江油百强	3220586	岳阳连邦	8216235	龙岩连邦	2220660	长治连邦	2013521	邢台科技	3187784	哈市希望	2510446	包头连邦	2132613
北京赛乐氏	62241201	重庆赛乐氏	62836953	南通先锋	5107211	万县瑞昌	8240796	云南		三明实达	8263005	临汾三晶	2018593	邢台金软	2073087	哈市赛尔	6221640	包头双一	2149810
北京大和	62636740	广东		南通连邦	5598916	西昌康大	3227267	昆明黑马	5146711	三明连邦	8241065	陕西		保定晓航	2028010	哈市连邦	2523935	满洲里泽宇	6222212
北京双友	62571523	广州金碟	87582576	常州连邦	8107740	宜宾高新	8221139	昆明连邦	4167945	江西		陕西辉煌	7801033	保定超软	3091018	哈市赛乐氏	6220327	新疆	
北京正普	62184176	广州南软	84204166	盐城连邦	8306822	宜宾科强	8229904	昆明椰子	5176880	南昌希望	6234341	西安奔腾	7883571	保定连邦	2027835	齐市连邦	2441571	乌市华顺	4816658
北京京电仁	62615307	广东连邦	85590403	泰州连邦	9026606	自贡拓普	2408100	昆明希望	5146711	南昌连邦	6228669	西安连邦	4267402	廊坊万天	2115240	大庆连邦	6281736	新疆图书	2873295
北京大恒	62628395	广州软件	87515309	镇江连邦	5025651	内江慧智	2042829	保山师专	2120060	宜春百纺	3274738	西安赛乐氏	5265327	辽宁		大庆恒生	5092419	乌市连邦	2830665
北京济利	62515163	深圳连邦	3229263	浙江		泸州连邦	2299931	曲靖万达	3124235	萍乡科银	6822857	西安希望	7887551	沈阳希望	3909650	大庆希望	5999909	克市赛乐氏	226222
	64297406	深圳赛格	3239665	杭州美迪	8271301	湖北		玉溪信龙	2029809	赣州科力	8229498	宝鸡希望	3218500	辽宁华储	3895234	佳木斯连邦	8244082	哈密连邦	2765818
北京兴宏达	62178620	深圳希望	3212140	杭州南北	8079935	武汉天何	7874577	个旧精诚	2130954	景市信息	8222075	宝鸡辉煌	3510835	沈阳连邦	3880626	佳木斯宏成	8671575	库尔勒连邦	2038008
北京微宏	62579194	汕头连邦	8870529	杭州连邦	8853577	武汉连邦	7871204	大理汇通	2120189	九江福星	8556641	汉中辉煌	2219324	沈阳利通	3887690	牡丹江宏远	6239692	甘肃	
北京圣比尔	62552749	珠海连邦	2259771	金华联想	2312111	武汉七环	7872067	昆明云商	4198721	定南广电	4294006	汉中联翔	2251343	大连连邦	3600234	牡丹江新世纪	6222502	兰州四达	7555871
万众力和	62634906	肇庆连邦	2836164	金华连邦	2317365	武汉赛乐氏	7867247	海南		上饶凤凰	8260644	河南		大连维尔	2723234	山东		兰州辉煌	8839011
连邦一分店	62620376	惠州连邦	2223593	宁波连邦	7314312	汉口连邦	2850519	海口星河	6788246	广西		郑州连邦	5971660	锦州华侨	2829833	济南恒志	8950973	兰州连邦	8826896
连邦当代店	62614925	中山连邦	8836179	宁波今日	7248229	青山连邦	6319092	海口连邦	8540137	南宁连邦	5315399	郑州三应	3945419	本溪通用	3866277	济南连邦	6017142	兰州意友	8834009
连邦魏公店	62180037	湛江连邦	2283993	宁波赛乐氏	7321285	宜昌成联	6737595	海口科信	5355545	南宁海兰	5324544	郑州希望	3818903	本钢电脑	7828778	济南维宇	2906814	兰州赛乐氏	8462851
连邦北大店	62637265	江门莹宝	3518018	温州连邦	8349272	宜昌连邦	6732068	海口赛乐氏	6237377	桂林软件	2828250	郑州赛乐氏	3944962	朝阳银丰	2836058	济南希望	6962004	金昌鸿志	8310029
连邦科海店	62639821	佛山埃特隆	3312007	温州阳光	8254454	荆州连邦	8226283	宁夏		桂林科技	5810790	洛阳亚普	4926932	阜新集星	3323296	济南力科	8541004	金昌科电	8228985
赛乐氏B店	62174107	东莞中原	2114207	瑞安创新	5653205	荆州南卫	8452315	银川连邦	6027777	玉林广泰	2831378	洛阳连邦	4210385	抚顺连邦	2610730	烟台松华	6278744	庆阳辉煌	3223349
北京联想	62558888	番禺柏灵	84898114	义乌连邦	5541881	襄樊明日	3259690	银川迅波	6025112	梧州信息	3831227	安阳连邦	5923854	鞍山软件	2237413	烟台金石	6623036	贵州	
北京金山	62648667	东莞连邦	2212731	诸暨云宵	7026151	襄樊连邦	3541136	银川五交化	4104884	柳州东方	2812344	濮阳连邦	4893168	鞍山施乐	2234695	烟台连邦	6621854	贵阳连邦	5866168
北大方正	62752422	江苏		湖州远方	2059107	十堰蓝波	8217830	银川浪潮	6013955	柳州连邦	2803990	焦作科信	2917506	丹东希望	2138441	青岛赛乐氏	3884825	贵阳赛乐氏	5825702
航大电脑	68822301	南京连邦	4408854	湖州连邦	2173108	荆门连邦	2362185	银川赛乐氏	5065304	柳州赛乐氏	3821112	商丘连邦	2311701	海城新新	3293029	青岛连邦	3803008	贵阳金山	5827765
上海		南京希望	3362716	绍兴连邦	5149024	荆州连邦	8249600	石嘴山大恒	3014514	贺县威特	5286684	平顶山星康	2923129	盘锦连邦	7808321	淄博连邦	7542849	遵义连邦	8233836
上海农工商	63226198	徐州连邦	3826677	台州连邦	8228228	湖南		福建		安徽		南阳奔腾	3166486	辽阳英华	5156610	淄博远望	2187247	凯里东飞	8228313
上海茂立	63293695	无锡连邦	5860486	丽水云和	5124297	长沙连邦	4465427	福州连邦	7851364	合肥连邦	2817190	新乡现代	3056078	营口诚信	2829480	泰安希望	8258548	青海	
上海连邦	62412903	无锡宝光	2729233	象山丹中	5720158	长沙赛乐氏	4466486	福州科教	7530594	合肥赛乐氏	2617253	三门峡银河	2866226	丹东连邦	2165198	邹城艾维	5212434	西宁辉煌	6117310
上海申新	64049404	镇江智人	4420509	余姚现代	2711117	长沙电脑	2281782	厦门连邦	2210179	淮南连邦	6645558	河北		锦州连邦	2829833	莱芜万达	6218895	西宁希望	6107905
上海天翔	62775321	盐城科技	8363319	慈溪蓝天	3898504	娄底涟钢	8660393	厦门赛乐氏	2180255	宣州奥特	3025034	石家庄连邦	6978123	吉林		东营连邦	8225198	西藏	
上海信海	63217625	江阴连邦	6882437	海宁智海	7030680	衡阳九达	8211211	厦门南瓜	2099553	阜阳连邦	2263280	石家庄赛氏	7034567	长春科高	5642474	济宁连邦	2327983	拉萨希望	6322999
天津		常州连邦	8107740	四川		衡阳电子	8229205	泉州连邦	2988849	山西		石家庄经纬	7042153	长春连邦	5635251	威海连邦	5226953	拉萨四方	6839009
天津IPC	27216215	苏州中软	8626253	成都连邦	5212697	株州软件	8211365	泉州达奇	2384567	太原连邦	4033720	邯郸明星	3034849	长春长白	5666900	潍坊三友	8210069		
天津津海	23344765	苏州连邦	5322309	成都新一代	5213463	株州兰星	8247690	漳州海峡	2062315	太原外文	4040393	邯郸联想	3069456	长春赛乐氏	5628552	潍坊连邦	8212646		
天津连邦	27383000	张家港汉邦	8210769	成都赛乐氏	6610934	郴州电脑	2232480	漳州金利	2057888	太原希望	4036430	唐山连邦	2849678	吉林树人	2447895	德州连邦	2646169		
天津展望	23532636	连云港海天	5508260	软件报社	6240675	常德武陵	7714233	建瓯永恒	3830937	太原赛乐氏	4046767	唐山希望	2812408	延吉天和	2828830	临沂连邦	8210425		
天津赛乐氏	23531944	扬州连邦	7323401	绵阳连邦	2331489	岳阳教育	8231643	龙海电脑	6528567	晋城科创	2030728	唐山邵氏	2094855	延吉电脑	2722222	内蒙			

公司全称：大连雅奇电脑公司　销售部订货电话/传真：0411－4316344　4305392　技术服务部电话：0411－4308790
公司地址：大连市沙河口区万岁街152－2号　邮编：116021　开户行：交行园区办　帐号：600700210012922

《二十五史》

光盘版即将上市(双 CD)98 元　　　全国范围诚征代理

特约经销商： 全国连邦软件专卖店 62572500　赛乐氏软件连锁店 62241204　北京万众力合 62649133　正普 62636020　树人 62616742　圣比尔 62616100　金山 62672296　里仁 62615307　大和 62634906　大恒 62628395　济利 62188326　兴宏达 62148620　希望 62613322－113　中教 62649120　广州南软 87548549　广州新华书店 83798696　金碟 87543354　昆明黑马 5154795　重庆电脑 63876722 杭州美迪 8271302　南北 8073048　烟台格华 6278744　山东华联 2012244　昆明桦子 5176880　沈阳马丽芳 3887690　大庆市联 599999　唐人 63787474　大连三星 3623058　吉林云飞 2480639　西安辉煌 7801033　烟台金石 66230316　长沙科海 4190177　天津正版 23287186　上海农工商 63226198　江苏中软 8269928　成都新华 6260559　佛山书城 2258944　南通新华书店 5227353　南京外文书店 3225744　大庆金银来 6319892　合肥中电 4661770　厦门南瓜 2099553　四川省新华书店 6750429(以上排列不按顺序)

北京市超星电子技术公司　　联系电话:(010)62533623　62548440



《十万个为什么》

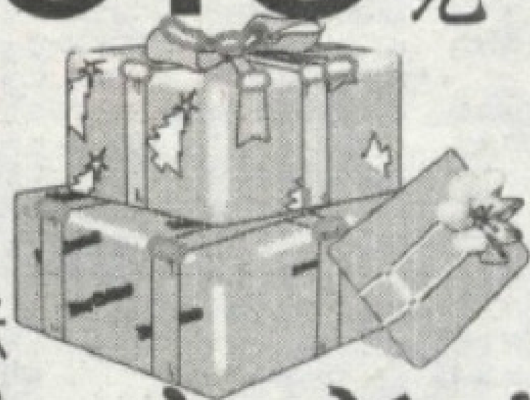
六碟套装隆重上市

6CD 仅售 199.8 元

随盘赠送"精美笔筒相架"一个

随盘赠送"家佳系列光碟"优惠券一张

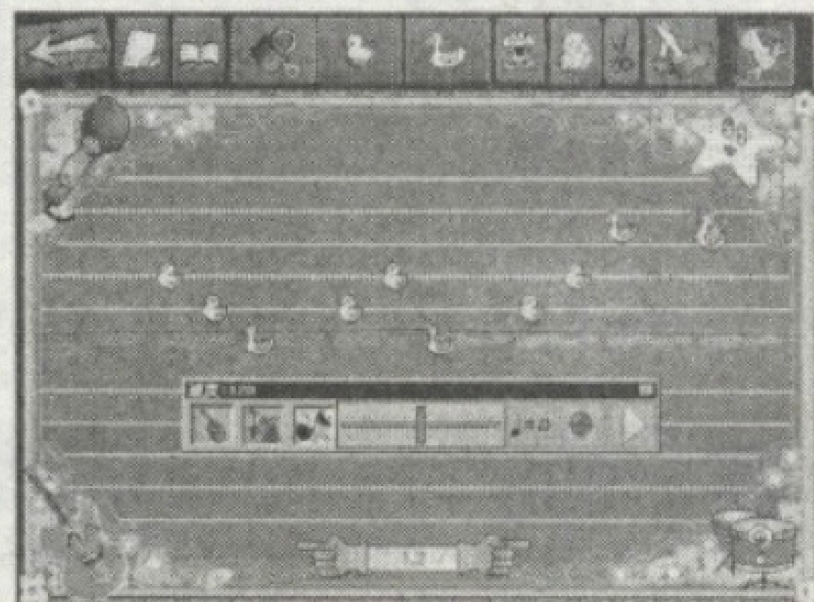
随盘赠送"太平洋海底世界"门票优惠券一张



您孩子生日礼物的科学选择！

鸿达最新推出《音乐小制作》

——少儿音乐家的启蒙老师！



学电脑　用电脑　从家佳开始



北京鸿达电子新技术研究所

信址:北京海淀区学院路37号　鸿达电子　邮编:100083

电话:(010)62630457 62630593　传真:(010)62560328

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

一分钱 三分货 学习 欣赏+娱乐

《电脑合家欢》

——新一代电脑学习软件

充分展现电脑绚丽多彩的多媒体世界,划时代的杰作!

学习内容:

1、硬件基础知识 2、DOS 3、WINDOWS 3X 4、WINDOWS 95 5、PHOTOSHOP 6、INTERNET 7、WORD 8、EXCEL 9、WPS 10、电子财务 11、常见故障分析 12、知识测试(拳王争霸)

欣赏内容:

1、诗词 2、摄影 3、美食 4、汽车 5、时尚(包括美容、名表、家居、服饰)

娱乐内容:益智游戏:荣泰小英雄

软件特点:仿真交互式教学,直接练习,轻松掌握。

1、创意独辟蹊径,风格颇具魅力,音乐沁人心脾。
2、界面亲切友好,形态和蔼可亲,语言委婉流畅。
3、讲解深入浅出,指示清晰明白,操作简练实用。

系统配置:486DX33 以上个人电脑 4M 内存 2 倍速光驱 8bit 以上声卡 中英文 Windows 3X 及 Windows 95 256 色 640×480 模式

随盘敬赠 市场零价:88 元

精美 VCD 一张!!!

诚征各地代理商 欢迎来电、来函垂询 资料备索 邮购免费

北京希望电脑公司荣誉出品 多媒体光盘 88 号
北京市荣泰科技开发公司开发制作

公司电话:62523888 68451563 传真:62523888
地址:北京市海淀区海淀路 7 号楼 205 号 邮编:100080
联系人:欧阳先生 路先生 陆小姐 汤先生

买《雷曼设计师》 赢游戏设计大奖

《雷曼设计师》是《雷曼》冒险的延续,但是你不需要《雷曼》就可玩到 24 个全新的关卡,而且强大的游戏编辑器功能让你还可以玩自己设计的雷曼游戏……《雷曼设计师》



定价:118 元



即日起至 1998 年 8 月 31 日,凡购买正版《雷曼设计师》的用户都可以参加"雷曼游戏设计大奖赛"。比赛方法如下:

1. 参赛者可以选择任意一个雷曼世界以及任意一个关卡尺寸进行游戏设计。

2. 参赛者需将所设计的关卡地图复制到磁盘上寄给评委会。例如:参赛者设计的是 Jungle 世界中的关卡,而他将《雷曼设计师》安装在了 C:\Ubi Soft\Rayman 目录下,那就需要将 C:\Ubi Soft\Rayman\Jungle\MapX 这个目录以及目录下所有的文件进行复制(X 代表参赛者设计的地图标号,通常默认值为 2)。

3. 参赛者在磁盘上需注明自己设计的是哪一个雷曼世界的关卡。

4. 评委会将从游戏构思、贴图质量、难易度把握、趣味性等方面对参赛作品进行综合评判,最后评比出:

一等奖:1 名 获价值 2000 元奖品
二等奖:3 名 获价值 500 元奖品
三等奖:10 名 获价值 UBI SOFT 最新游戏一套
优秀奖:50 名 获雷曼纪念品一份

请将作品与填妥后的用户卡一同寄往:

上海市张杨路 500 号 UBI SOFT 中国机构市场部收
邮编:200122
咨询热线:021-58788969X223,203

瑞星 计算机病毒清除工具 杀毒软件



联想、长城、同创、方正、浪潮、四通、华胜、实达、清华同方,作为国内最大的九大计算机生产企业,经过对国内反病毒产品开发企业的技术实力、产品性能、服务水平、企业信誉与形象等多方面的反复考察,最终分别与北京瑞星电脑科技开发公司建立了专项合作关系,在各自计算机系统主力平台上推广使用瑞星杀毒软件。

1. 清除宏病毒: 好
■成功分析清 WORD 的 OLE2 文件结构,能准确查杀流行于国内的所有"宏病毒",并且杀毒后无副作用。■

2. 识别幽灵病毒: 全
■采用"解密引擎"技术,可准确识别"幽灵"病毒的任何变形使你摆脱同一种病毒屡杀不净的苦恼。■

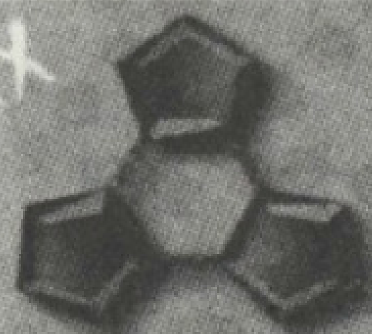
3. 查病毒速度: 快
■平均每秒可查杀 40 多个文件,这大大减少了用户为检查病毒而花费的时间,提高了工作效率。■

4. 售后服务: 完善
■该软件在使用过程中发生损坏,可免费更换;瑞星公司竭诚为何计算机用户解决病毒问题。■

各地代理和经销商

上海:天明 63062715 沪东电脑 65492808 康欣 62255751 天津:华达 27319198 展望 23532636 开源长城 27483146 重庆:现代 63874570 太原:天星科技 4178538 沈阳:八达 3899135 长春:亨通 5657407 汇丰 5672074 哈尔滨:瑞利 2541656 希望 2529345 大庆:庆联 5999999 华通 6335061 济南:山东瑞星 2951890 南京:华星 3350714 无锡:瑞星 6762534 合肥:恒达 2828288 杭州:美迪 8271302 南北 8079923 福州:翔通 7713294 郑州:远望 5977650 武汉:天问精品 7874577 长沙:科海 4190177 万达 4464392 大美 4190355 广州:南国 85514467 蓝天 CAD 85510170 金碟 87543352 成都:川测 5532263 新一代 5213463 昆明:计算机服务 3610764 西安:企望 5263783 连邦软件全国各地专卖店。

单位:北京瑞星电脑科技开发公司 地址:北京海淀路 74 号·颐宾饭店 338 室
电话:(010)62567073, 62641500, 62571587 传真:(010)62564934 邮编:100080
网址:http://www.rising.com.cn E-mail:rs@rising.com.cn BBS 站:(010)62641700



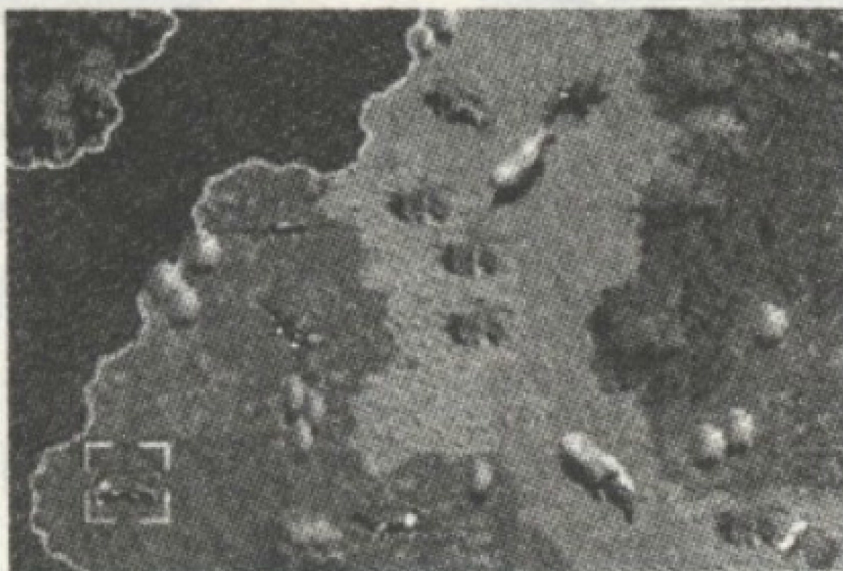
晶合传真

Crystal Lily Lab

Evolution

你是否想过如果生物的演变过程由自己来掌握，现在的地球会是怎样的星球？可能恐龙不会绝迹，又或者有比人类更聪明的生物出现……与其幻想，不如自己亲身试一试？我说的当然不是真的培养生物，而是在游戏Evolution，我们可以建立一个自己的生物王国。

在Evolution中，玩者一开始会被赋予一种十分低层次的生物，它们都有自己的特性，经过玩者的照料，生物会不断的演变、进化、从而与其他在版图内的生物争一日之长短（适者生存嘛）！说实话，



这个游戏好似养宠物，非常地简单：只要给予它们适当的喂饲，把它们放在一个合适的地方生活（主要是没有猎杀者如一些肉食动物），加上气候温和，就可以了。随著玩者所主宰的生物家族日渐庞大，玩者会赚取到一些叫Evolution Point的东西。这些Evolution Point是决定了玩者的生物如何演变：可能是一种可以适应各种环境的生物，也可以变成一些以其他生物为食粮的猎杀者，不论生物的演变过程是怎样，目标只有一个，就是要进化成一拥有高等智慧的生命体。

游戏本身最大的吸引力是一切生态法则均以现实的大自然相吻合，如玩者要消除其他的竞争者，可以将自己所控制的生物演变为“杀手”，将竞争对手便“一扫而空”。又如当玩者的生物家族发展至一个阶段，整个家族便会自然地一分为二，随著大陆的分裂，它们便会遍布整个星球。因而要避免因整个家族过份集中而导致食物不足，又或者因遇上气候突变而“全军覆没”等情况。

游戏在当有一种高等智慧的生物出现时就会结束，每位玩者都会被评分，而方法会以下面四个方面为参考：1. 生物家族的大小；2. 新品种的演变；3. 演变出最高等智慧的生物；4. 演变出特定的生物。电脑会就上述的每一项而给予评分，当然分数最高的就是优胜者，因为有四个评定方面，所以不一定是第一个培养出高等生物的玩家就是优胜者，而优良的管理控制生物的进化过程就变得是胜利的关键。

这款由Discovery Channel制作的模拟游戏将在最近上市，是WIN 95平台的，系统要求是P166，并支持MMX。

Blade

一柄属于勇士“Blade”的古剑拥有一庞大的力量，也因为它的力量过于强大，故被长年埋葬于其主人的墓中，而Blade的墓穴更被五条散布于不同地方的钥匙所封印著，但有一名邪恶的魔法师Dal Gurak为一己私利，竟然想取得Blade这宝剑，墓穴的位置不单已被识破，更糟的是其的一条封印钥匙已落在他的手中，面对这危机，玩者自然要阻止他进一步的行动。

游戏内可供选择的角色有四名，他们各有优劣。亚马逊女性擅长用弓，但其他方面则较弱；野人攻击力强大，却受体型所限，不能装备任何护甲；骑士属于全天侯型人物，但其动作因身上沉重的护甲而变得缓慢；矮人的攻击力在众人之中是最强的，但速度也是最缓慢，不过他可以装备任何护甲。游戏内共有十五关，每一关都有其特色。由墓穴、城堡、冰封世界、庙宇以至城市都一应俱全，而每一关更有其独有的敌人，如此玩者便不会因被局限在数个层面之中而感到沉闷。



因为游戏背景是中古时代，故只会有刀、弓、斧、剑、盾等装备（总不会期望中古时期有机枪、火箭炮吧），而游戏内的战斗都主要是利用刀剑比拚，当然，相信“空手道”也可以派上用场。多人模式（Multiplayer Mode）也会在“Blade”中登场，而暂知的方式有两种：一是几个玩者以合作方式完成任务，另一种自然是标准的“仇家”模式，见人就杀！



这款DOOM TOO是由Rebel Act Studios公司制作，即将上市，只要求P100、16M RAM的配置相信对大多数人是个福音！

声卡步入"加速卡时代"

有别于一般的显示卡，我们在习惯上把一些视频卡和3D图形卡叫做加速卡，它们将本来应由CPU完成的大量图形运算承担下来，并可以提供许多相应的特技效果。这样就减轻了CPU的负担，提高了软件运行的速度。由于以往的软件(特别是游戏)中所要处理的音频运算量并不大，CPU完全可以胜任，所以似乎没有必要做"音频加速卡"这种东西。但是，近年来，随着波表及3D环绕声等新技术的成熟及广泛使用，CPU独自处理如此之大的运算量已显得有些力不从心，于是"音频加速卡"适时地出现了，与"图形加速卡"相配合，将在全方位上充分解放CPU。

著名的多媒体硬件制造商Diamond近日推出了两款PCI总线标准的音频加速卡MONSTERSOUND M80和MONSTER SOUND MX200，它们都使用Diamond自己开发的Freedom 5600核心芯片，支持Windows 95及Windows 98下的Direct Input、Direct Sound、DirectSound 3D及Aureal Semiconductor公司的A3D 3D算法。其中后两种3D环绕声标准现在已经被许多国际大游戏公司使用，而A3D更是美国宇航局(NASA)在制造宇航员们使用的虚拟实境训练仪时所用的技术，是真正的业界标准(不要相信那些100多元的声卡包装盒上写的所谓3D功能字样，用那种声卡你不可能听出任何3D效果的)。入门级的M80售价99.95美元，有32辅音的2MB硬波表，可以接驳两组音箱；高档的MX200售价149.95美元，有64辅音的4MB硬波表，可接驳四组音箱。M80及MX200的信躁比均超过90dB，音质级佳，卡上有扩展槽位，可以插接波表升级子卡，另外，卡上还有高档的游戏手柄加速芯片组和手柄接口，支持力量反馈设备，真是为游戏玩家们考虑到家了。值得一提的是它们采用的PCI总线标准，从97年下半年以来，PCI的声卡已经逐渐开始出现在市场上，与ISA相比，PCI无论在带宽、传输率、稳定性、抗干扰性上都有很大优势，就象PCI显示卡已经取代了ISA显示卡一样，PCI声卡淘汰ISA声卡也是为期不远的事情了。要告诉游戏迷们的好消息就是：EA、GT、Eidos、LucasArts、Acclaim和Ubi等国际大游戏公司已经纷纷开始在自己的游戏中使用Direct Sound 3D和A3D环绕声技术，98年将会有大量的6D游戏(视频3D+音频3D)面市，大伙儿就等着大饱耳福吧！！

摩托迷的期待

由Criterion制作，Ubi发行的摩托赛车游戏Redline Racer使用与《海地文明》(Subculture)相同的3D sochd引擎，从目前看到的图片来看，它应该是迄今为止画面水准最高的摩托游戏了。在3Dfx Voodoo的加速下，游戏可以达到60帧/秒的高速，且提供了烟雾、实时光影、反光等特技效果，除了大量的背景动画之外，车手本身也是全动态的，拟真度很高。5辆赛车和10条赛道设计得十分合理，有些地方的景色可以真用"宜人"来形容了。两年前，EA的《疯狂骑士》(Road Rash)曾红极一时，现在，它们使用全新的3D引擎来再次诠释这个游戏。《疯狂骑士3D》的画面水准十分惊人，每辆赛车和每个车手，均由200至250个多边形来构成，动态捕捉的车手动画超过10000帧，而原来的版本中只有约300至400帧，地形也全部是由真实地景经3D建模构成的。游戏延续了前作的"比赛->买车->比赛"模式，但从单纯的买车变成了可以买赛车零部件，自己组装，而且还可以从其他赛手那里"偷"赛车和零件。动作成分是《疯狂骑士》系列最吸引人的地方，在这个游戏里，每个车手都有不同的战斗风格和驾驶风格，很狡猾。游戏使用了3D环绕声技术，你可以明显地听出一辆摩托车从后面超过你，开到前面去的真实声音效果。并且这个游戏支持力量反馈设备，力图为你营造一个真正的街机体感效果。这两个游戏应该可以在夏天来临之前面市，请车迷们耐心等待！

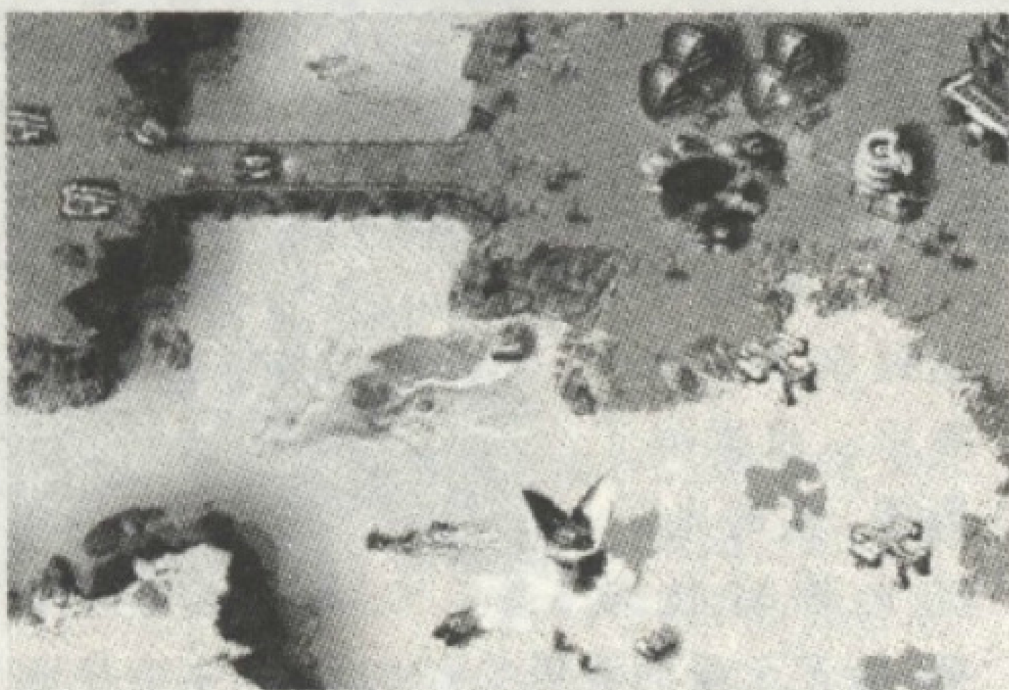




沙丘2000

Westwood是这样一个公司：想出一个非常好的题材，然后围绕着它拼命地做出许多游戏，直到把这个题材的全部潜力榨干方才罢手。然而，这也正是它们得以成功的秘诀。1993年面市的《沙丘Ⅱ》取材于Frank Herbert的科幻小说，它的即时作战和黑暗索敌方式开创了"即时作战游戏"的先河，后来的《命令与征服》、《魔兽争

霸Ⅱ》以及再往后的无数即时作战游戏都从它那里得到了或多或少的灵感，5年后的今天，《沙丘2000》将以一个全新的面目再次出现在您的面前，它使用全新的引擎，SVGA画面，类似《命令与征服金版》的画风（细看上去，还有些象《星际争霸》），大量任务动画，



并提供局域网和Internet的联网作战功能。原有的Sandworm、Sonic tank、Freman Warrior、Sardauker等许多兵种继续保留，还加入了大量新兵种，故事依然是发生在Atreides、Ordos和Harkonnen三方之间。看来，老沙丘迷们将会渡过一个充实的夏天。

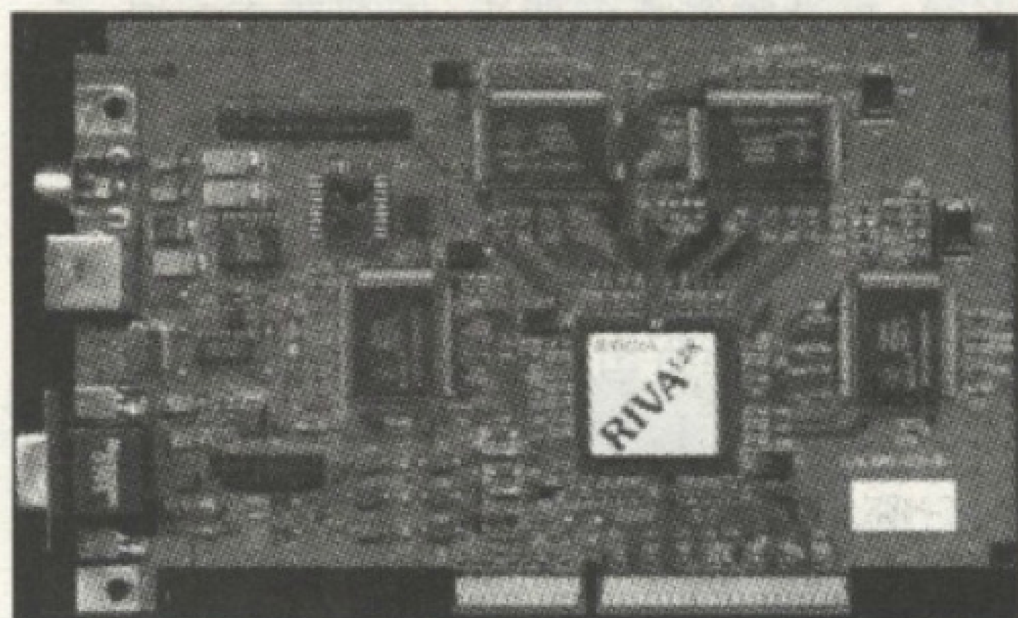
英特尔一"芯"激起千层浪

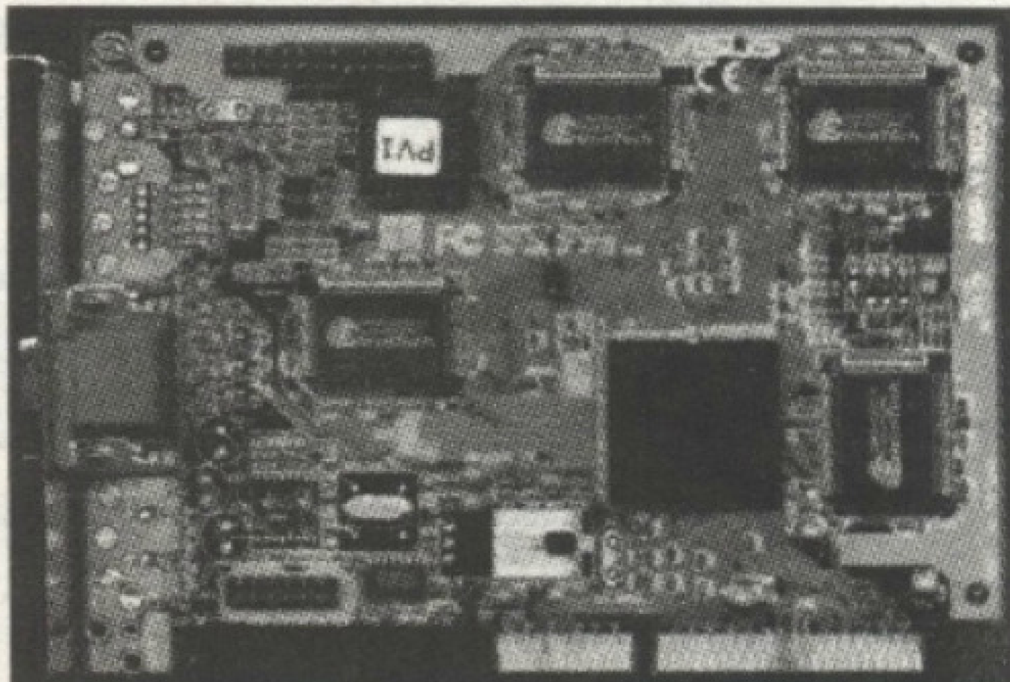
Lochheed Martin公司近日宣布，原是它子公司的Real 3D公司现已脱离LochheedMartin，成为一家独立的公司，不过Lochheed Martin还持有绝对多数的Real 3D股票，拥有控制权。在过去的30年间，Real 3D一直掌握着3D模拟飞行的最新技术，为Lochheed Martin研制了大量飞行模拟器（比如大家都听说过的《超级卡曼契》模拟器）。另外，Real 3D也是街机市场举足轻重的大腕，它们为世嘉开发了MODEL1、MODEL2及MODLE3三代街机底板，我们熟知的《VR战机》、《VR特警》、《格斗之蛇》、《VR战士Ⅱ》以及最Powerful的《VR战士Ⅲ》就分别运行于这些底板上。值得注意的是，英特尔持有Real 3D的全部股票的20%，虽不是绝对多数，但也是一股不可小视的力量，充分表明了英特尔想向3D图形领域进军的野心。

据最新消息，英特尔与Real 3D合作开发了一块2D/3D显示芯片Intel 740，也称i740。经初步测试，i740的性能很是了得，GLQUAKE在它上面的运行速度可达到40帧/秒，且画面品质十分良好，虽然在速度上还难于与3Dfx Voodoo和PowerVR2相抗衡，但它的优势在于造价十分低廉，有完善的OpenGL驱动，并且设计成可以直接植入主板。而且，由于Real 3D与世嘉的特殊关系，将使得街机上数量繁多的优秀游戏能够十分轻易地移植到i740平台上。消息传出来，在业界造成了比较大的震动，由于英特尔在PC硬件行业的特殊地位，使得除了3Dfx外几乎人人自危。想当年，英特尔开始研制奔腾主板芯片时，没人觉得有什么大不了，可后来的结果是，其他的主板芯片制造商的市场被英特尔轻易抢走，纷纷关停并转，只有台湾的几家厂商还在苦苦支撑。在硬件界，谁掌握CPU，谁就有说话的资格。就象在软件界，掌握操作系统谁就是大哥大，微软一开始研制IE，网景就马上盘算自己哪一天会死。在奔腾Ⅱ，即Slot1平台上，英特尔独家提供CPU和芯片组，如果哪一天它将i740植入奔腾Ⅱ主板（它肯定会这么做的，毋庸置疑），即可以提供真正的一体化主板，连对外的AGP接口都不用留了。这样的产品无论在兼容性、性能还是价格上都会十分有竞争力，天啊，到那时，显卡厂商们还怎么活啊？曾听人说过这么一句话：英特尔最大的野心就是把Intel Inside这句口号变成Intel Inside and Outside。现在看来，英特尔正在向它的目标一步步迈近。

nVIDIA蹿红

nVIDIA的RIVA 128芯片以它优异的性能，迅速流行起来，Diamond Viper 330和华硕AGP－V3000等安装RIVA 128芯片的显示卡销售势头十分良好。nVIDIA成功的一个重要原因是它看准了AGP是大势所趋的发展方向，一开始，便在AGP总线上发展自己的产品，现在购买奔腾Ⅱ的买家几乎百分之百都要购买AGP显示卡，而其中绝大多数又都购买了安装RIVA 128芯片的显示卡，从性能和价格上来看，短期内nVIDIA还不会遇到任何挑战者，所以说现在在AGP显卡市场上，几乎是RIVA 128垄断的局面。近日nVIDIA宣布，它们的RIVA 128芯片在短短4个月内就卖出了超过100万枚，这个数字连3Dfx听了都咋舌不已。又听说nVIDIA已经着手开发它们的下一代显示芯片，目前暂定名为RIVA 128/8，原型已于2月份研制出来，成品将会在4、5月份投放市场。RIVA 128/8在100MHz主频下搭配8MB的SGRAM使用，且有DVD解码功能，其他性能现在还不清楚。







魔法军团
Warlock

制作公司		GAMEONE	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	中文	类型	战略角色扮演

又是一个阳光明媚的冬日之晨，搓着冰冻的手踱进温暖的家，开机，……嗯？这是什么东东？Warlock，很熟呃，我 Double－click……，Woo！Cool！精致的 3D 人物造型，紧凑的故事情节，华丽惊人的魔法表现……真是好久没有游戏能让我有如此激动的感觉了，这款由 Gameone 制作的战略角色扮演游戏《魔法军团》无论在各方面的表现真是可圈可点，令人不由得对它的正式发行多一份期待。

老资格的玩家对 Gameone 一定不会陌生，这是香港一个著名的游戏软件制作室，他们曾经制作过象《求婚 365 日》、《精武战警》等等在当时风靡一时的游戏，虽然在今日看来它们是如此的不值一道，但的确它们确实曾经给我们带来了很长一段美好的时光。

《魔法军团》是一款风格亮丽，色彩明快的游戏，光这一点，就已经够我竖起大拇指了，而时值即时战略和动作游戏泛滥成灾的今天，象这种能让人心情一下爽起来的游戏实在是不多见了，所以在我过了一关后，游戏告诉我 DEMO 结束时，我只能仰天长叹。游戏的画面是采用完全的 3D CG 制作的，所以游戏中不管是任务或是场景、建筑物、汽车甚至小到商店橱窗里的物品都是非常的逼真，非常之养眼，而且人物的动作也是让人赏心悦目，很流畅，丝毫没有生硬的感觉。

故事的设定在一个虚构的世界，有两个好朋友泰利和汉妮，泰利是一个从没进过城里的天真小伙子，而汉妮则是热情开放并暗暗爱着泰利的一个女孩子，所有的情节都在他们那一天在街上看见一个被 3 个流氓追逐的少女之后发展变化……，他们具有一种叫做“魔神”的变身术，一旦遇上敌人，便立即变身为勇猛无敌的机甲战士，场景也立即转换为放大的战场，战斗是属于那种战棋类的回合制，这不由令我我想起了《天使帝国》。

在每次进入战场之前，会允许你从商店里购买你所需的物品，包括武器、护甲、及疗伤药等等，游戏中，人物可以使用的武器种类非常丰富，有刀、剑、指环（大菠萝？？）等等，另外随着人物使用某种武器的熟练度的增加，人物还能使用其发出威力无匹的奥义攻击，令人叹为观止。

既然叫做《魔法军团》，自然在游戏中魔法的比例占了很大一部分，在《魔法军团》中，人物使用的魔法简直是空前的华丽，而且种类繁多，包括有风系、水系、火系等等数种，在人物使用魔法的时候，该人物会变身，有些象在《仙剑奇侠传》里酒神、剑神的那种样子，而且每种魔法有三中攻击力度：200%、100%和 50%，这样一来，你就可以根据敌人的强弱程度来选择你的攻击力度，这一点在我看来是一种非常贴心的设计，大大减少了你浪费魔法值的可能。在游戏中，汉妮有一种魔法很是有意思，就叫做“汉妮和泰利”，从名字就能看出来，这是一种合击技，先由汉妮向敌人抛出一棵硕大的心，然后，泰利冲上来一顿狂劈，至于威力如何，你自己试试不就知道了？

F22 战机
F22 Raptor

制作公司		NOVALOGIC	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

每个人的童年都有自己不同的梦想，我的梦想就是能够当一名飞行员（可不是民航的哟），驾驶着酷毙了的战斗机，我俯冲，我转，我轰！我 zzzZZZ……（“起床了，9点了！”）后来到了高中，听到有招募飞行员的消息，便兴冲冲地跑去报名，竟然通过了一项又一项的测试，直至最后因为俺的一颗假牙而告淘汰……。

作为老传统，模拟飞行射击游戏一直是NOVALOGIC公司的强项，而这款《F－22战机》则更是经典中的经典！以目前美国现役最先进的战斗机——F－22为原型开发的这款《F－22战机》有着别的同类游戏所不具备的优势。首先，游戏的画面非常的精致，不过分追求那些华丽的效果，有的只是令人肃然起敬的简洁和精彩，高分辨率的外景，逼真的实物造型，黑夜中坐舱中闪烁的仪表盘，远处依稀可见的机场上跑道的指示灯，还有在作战时那强劲的声光效果，这所有的一切都能让你在一开始就不得不为之击节叫好。

在这种效果下，带来的并不是吓人的高配置要求，和许多同类以及不同类的游戏不同的是，这款飞行游戏对硬件的要求之低真是令人兴奋不已，只需要有pentium 60就能够跑起来，在pentium 90上就已经能运行得很流畅了，而且还不需要任何3D加速卡！

游戏的包括白天、黑夜、多云、黄昏四种天气，非常之逼真！在正式版中，游戏包括了48个任务，再加上QuickMission和可以自己定制任务的工具，在自定制任务中，你可以设定包括难度、敌人机型、我方盟军机型等许许多多的条件，比如你可以选择你所要对付的敌机共有四种，分别有苏27、米格29、EF2000和米格27，最多可达36架；在你这方除了你的僚机之外，你还有盟军，他们可供选择的机型有F14、F15和F16，最多可达27架。另外你还可以设定游戏的难度，共有四种，这样一来，无论是骨灰级还是菜鸟级玩家都能从中找到适合自己的乐趣！游戏耐玩性也就有了无穷无尽的扩展，爱好飞行模拟游戏的玩家们真是可以大过一把飞行员的瘾了！

战机共带有四种武器，包括远程导弹、近程导弹、480发机枪和减速炸弹，正式版中还支持8人连线的功能。游戏还支持反馈摇杆，所有飞机的加力、发射武器的后座力以及你被击中产生的剧烈震动，都能一一真实地反应到你紧握摇杆的手中。

游戏中的操作键在所有同类游戏中是绝对属于比较简单的一种，有关其详细的介绍和攻关要点，可以看我们《大众软件CD》9803中的“经典大家谈”栏目。

魔法大帝
Lord of magic

制作公司		SIERRA	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

“我们制作这个游戏的目的就是希望这个策略游戏能够给你带来如同读托尔凯恩的小说或是玩D＆D同样的乐趣。我们希望能够把你从世俗的生活带到这个充满了幻想和希望的美妙世界，那里有着你无法想象的绚丽魔法和叹为观止的各种人物，邪恶的领主威胁着你平静的生活，在这个世界里你必须作出决定，辉煌的胜利或是令人汗颜的失败都在于你的弹指一挥间”，游戏制作者如是说。

这是一个类似于《战神Ⅲ》和《魔法门之英雄无敌》系列的游戏，属于回合战略类型，所有的地图都是真实3D的地形，看着人物在其上走来走去颇有些《横扫千军》的味道。这个试玩版是为了让你感觉到《魔法大帝》世界的痛快淋漓，这是一个叫做Urak的世界，它能不停地刺激你非凡的想象力，在这个Urak的王国里，你会慢慢地发现这里有侏儒和矮人，巨人和食人魔，龙和精灵。Urak的和平正在被一个黑暗领主——“死亡”所威胁着，在这个疯狂的君主的统治下世界还会安宁吗？

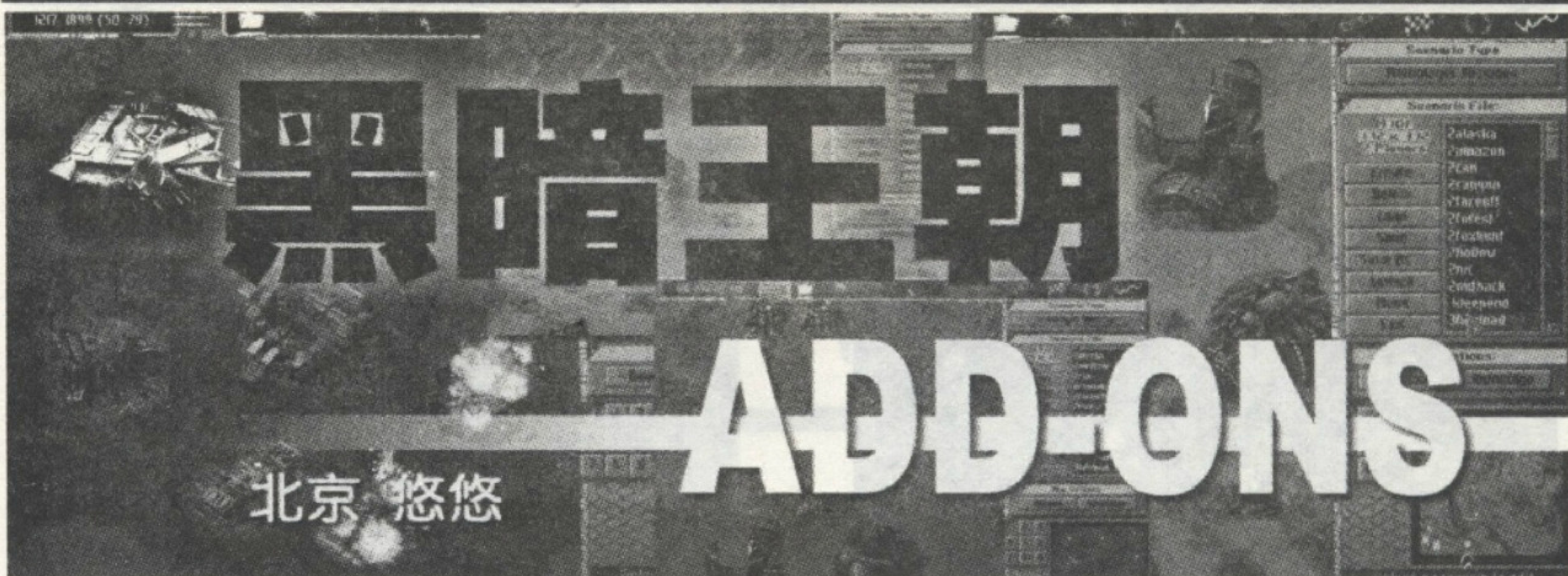
你在游戏中扮演一个与黑暗领主誓不两立的另一个君王——“生命”，可以从魔法师、战士、小偷之中选择你的职业，并可以选择简单、中等和困难三个难度，甚至一些很有经验的玩家都可以从简单模式下开始，你也会发现这个游戏中有许多崭新的东西，电脑的人工智能也并不是那么好对付。

一开始你只拥有最基础的建筑和一队随着难度选择不同而不同的皇家探险者，其中有一个领主，那就是你，你死了游戏也就随之结束。每一个单位都有其自己的基本属性和经验等级，一个单位探险的时间越长，参加的战斗越多，他也就会变得越强大（包括魔法师）。经验是《魔法大帝》取胜的关键！你最紧要的任务就是占领一个崇拜“生命”人们的圣庙，一旦你这样以后，你就会被准许建立一个根据点，从而发展你的军事力量，最后，击败邪恶的领主，建立一个和平的世界！

在试玩版中你只能移动一定的距离，另外，游戏在你遇见了某人后就会结束，这就限制了你在试玩版中只能进行20关左右的回合，你也不能升级你的建筑。不过，就光这几个回合就已经够你打一阵子的了，游戏在战斗时还提供了自动战斗的功能，依我看效果很不错，想偷懒的玩家可以一试。游戏对机器的配置要求并不高，有PENTIUM 100和16兆内存就能流畅地跑起来！

本期配套光盘其它试玩游戏目录

游戏名称	制作公司	类型
EA拉力赛车	EA	赛车
王族神剑2555AD	SIR－TECH	动作
网络风暴	Activision	战略
JSF战机	EIDOS	模拟
夺桥遗恨	微软	战略
毁灭坦克	NMS	动作

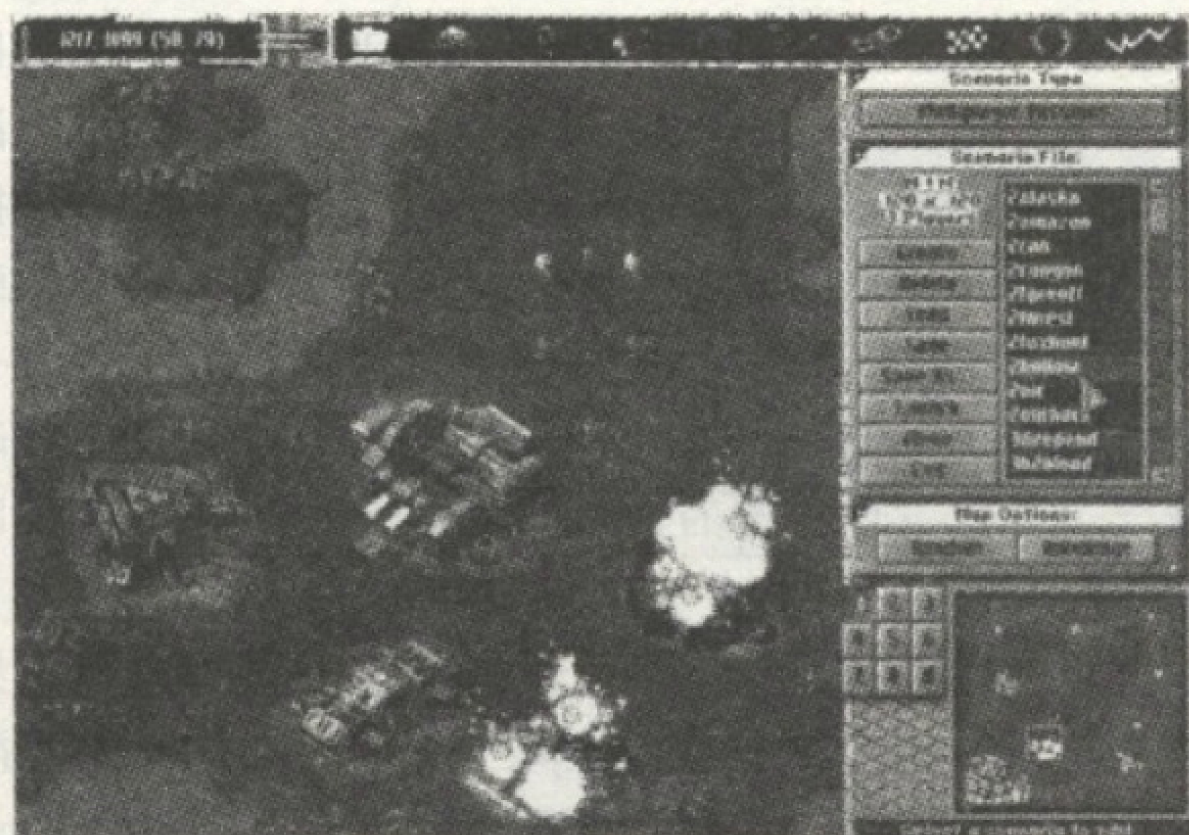


黑暗王朝——THE ADD－ONS

似乎是为了对《横扫千军》的举动作出反应，在《横扫千军》的制作公司CAVEDOG宣布了玩家可以从INTERNET的他们的站点上每周下载其公布的最新任务档、兵种等等之后，《黑暗王朝》的制作公司ACTIVISION也立即宣布给玩家的提供类的服务，下面就是我们刚从站点上下载的一些ADD－ON的名称和简单的陈述说明：

第二参战方

恐怖分子：在战线的后方，游击队正在和一些军火走私恐怖分子做交易，他们的位置由于太过遥远而不能确定，这些恐怖分子从共同体那里窃取技术，然后又卖了游击队联合组织。然而不久，这个计划流产了，从而导致了恐怖分子方在一场三方大会战中遭受着同时来自后两方的攻击。



新的建筑

(1) 火焰塔：别再嘟哝了，我们也有自己的烤肉架了，这个可爱的东西将会送给他们的包裹。从这个有着三脚架的家伙的两个喷射口能以每平方英尺220磅的剂量向空中释放凝固气油，喷着区域大红是16英尺以内，中心温度高达800度哦！

(2)武装桥：桥，每个人都爱它们，把它们建起来，又把它们毁掉，但是，让敌人在我们建好的桥上闲庭信步是我们的耻辱。现在，你可以用这种新开发出来的桥将其放入送向极乐世界，桥身上装配了一个双管25MM离子浆加农炮。

(3) 城墙：每个人都喜欢的防御工事现在终可能建了，你能建造专为防止步兵攻击的矮墙和防止坦克进攻的高级墙，别忘了看看升级的高级墙上完全自动的脉冲炮。

(4) 太阳能电站：太阳能电站是一种结构紧凑而且易于运送的供电装置，而且价格也不昂贵，只不过每单位的供电量比矿物燃料发电站要低一些。

(5) 脉冲波：脉冲波是为了提供高密集火力而设计的。其发射系统由电脑控制，兼具低重量和重装甲，是一种以极快二速率发射死亡波的终极武器。

(6) 导弹塔：你将无须再为基地的安全而采取任何的折衷分段了，这个精巧的炮塔由其自己的A.S.S系统完全自动操作，你将不用担心它是否会打空。四脚的支架和钢筋混凝土式的装甲很好地保护其内部装置，自我调节功能将让过热和填弹失败成为过去。

新单位

(1)血兽：原血兽强壮、粗暴、杂食极其富攻击力，它们主要靠其巨掌攻击，对于它们来说撕袭一辆坦克并不比撕袭食物更费事，新血兽是由这些被囚的原血兽植入本地原住民的各种不同基因变异而来的，相比之下，它们要弱一些也更为平静一些，但不会攻击它们的训练者。

(2)变相地雷：这是一种自我引爆的装置，它悬浮着

飞向目标，并在其视野之外进行变相，只要敌人进入其射程范围，它就自动引爆，玉石俱焚，很简单。

(3)扁虱：这是一种轻型坦克，它能快速地在陆地行走和飞行模式下转换。

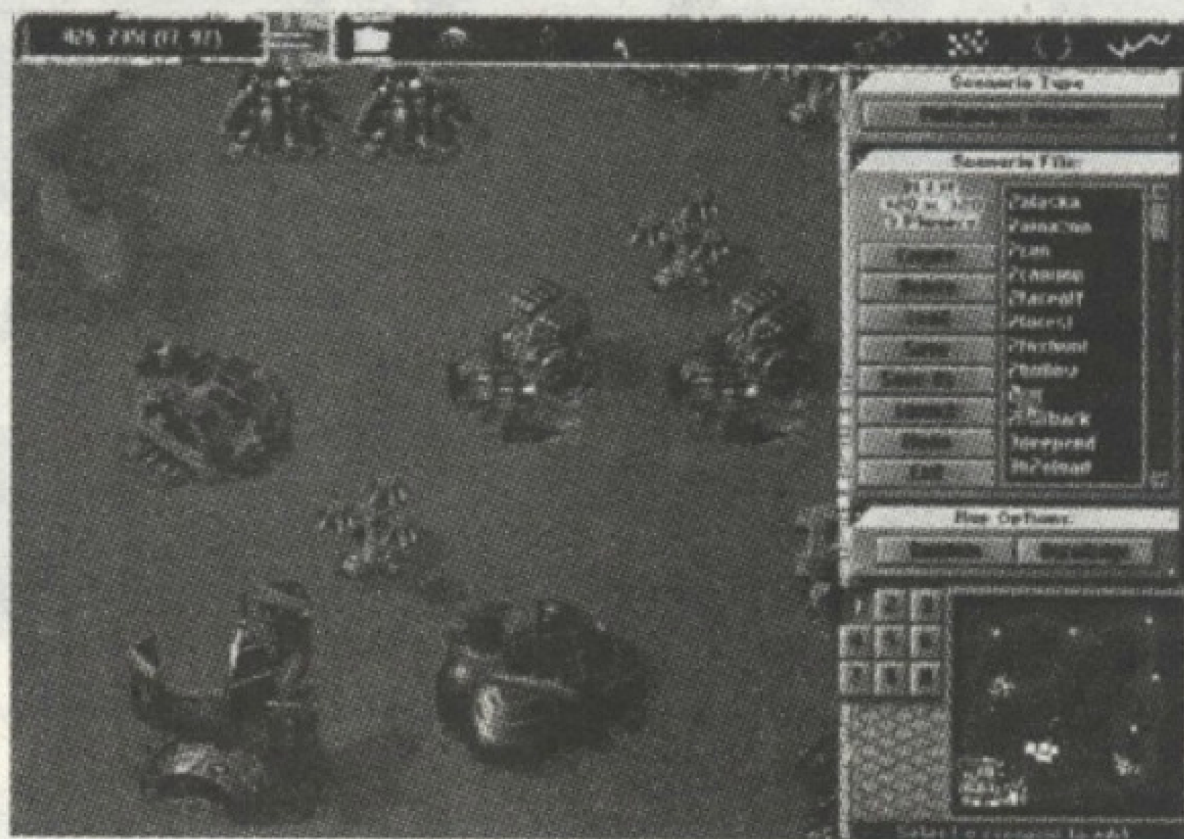


(4)悬浮坦克：这是一种高速的悬浮坦克，除了两个驾驶员之外能运载3个整装待发的士兵，它有两种主要武器，高密集的弹道加农和倍中子加农炮，它的动力由两向前推进器和一个大的后悬浮装置组成。

(5)机枪步兵：这是为了支援火力而制造的，他配有两管重加农和一个侧火箭炮，这使得他的火力更为强劲并能更快的到达战斗区域，他的巨腿和轻体重使其能适应任何的地形。当然这也导致了它的装甲薄弱。

新地形

行星：这是一个遭受过猛烈攻击而废弃的居住基地，战争的碎片到处都是，高层建筑上有许多洞穴只允



许飞行或悬浮的单位出入，整个地表面由巨大的内部连接的金属板和各种不同的面板及舱门组成。

新的声音效果

(1) 新单位的声音：这些有创造性的声音是由AURAN的艺术家们制作出来的。

(2) 新的电脑声音：这些声音是由本届INTERNET皇后，RACHAEL提供的。♬

(上接70页)装备好"修改宝器"，动身去一探魔城吧！

(六) 机器猎手修改器

Machine Hunter +3 Trainer

不知玩友们是否好好玩过一款名为《机器猎手》的第三人称俯视动作射击游戏？很可能绝大多数的朋友会



摇头，这也本不奇怪，本来去年年末就是佳作迭出，令人目不暇接之时，再加上这种脱胎自早期《魂斗罗》中部分俯视关卡的动作射击游戏早已非游戏界主流，去年一整年比较出名的这类游戏的代表作除了《机器猎手》之外，好象也只有《格杀勿论》(Take No Prisoners)这一部了。也许只有我们这种不得不对几乎所有的PC游戏做一番"通览"的游戏撰稿人才会花时间去细细把玩一番。(不见识一下大多数的游戏怎可品评某款作品的优劣？)但至少就我个人而言，还是觉得《机器猎手》不失为值得一玩的作品，至少其质量尚在名头略响的《格杀勿论》之上。对于玩厌了类似《古墓丽影Ⅱ》这种以第三人称追尾视角为主或《雷神之锤Ⅱ》这种第一人称的动作射击游戏之后想换换口味的玩家来说，或许《机器猎手》还是挺不错的选择。当然我们在前几期已经介绍了关于这款游戏的秘技，但在这里我们还是向"猎手们"另外再推荐一款实用的游戏工具，那就是Irakis制作的"机器猎手修改器"。其实这款修改器的界面玩友应该早已熟识，因为以前我们推荐的"地下城守护者修改器"及"双子星传奇Ⅱ修改器"等都是出自Irakis之手，因此他的作品系列的界面都极为接近。"机器猎手修改器"向玩家提供了"无限现金"(Unlimited Credits)、"无限能量"(Unlimited Energy)以及"时间静止"(Stop Timer)三项功能。我想对于想体验一下那种"古老"的游戏感觉，又不打算投入很多时间的玩家来说，这款修改器是你不可缺少的必备之物。♬

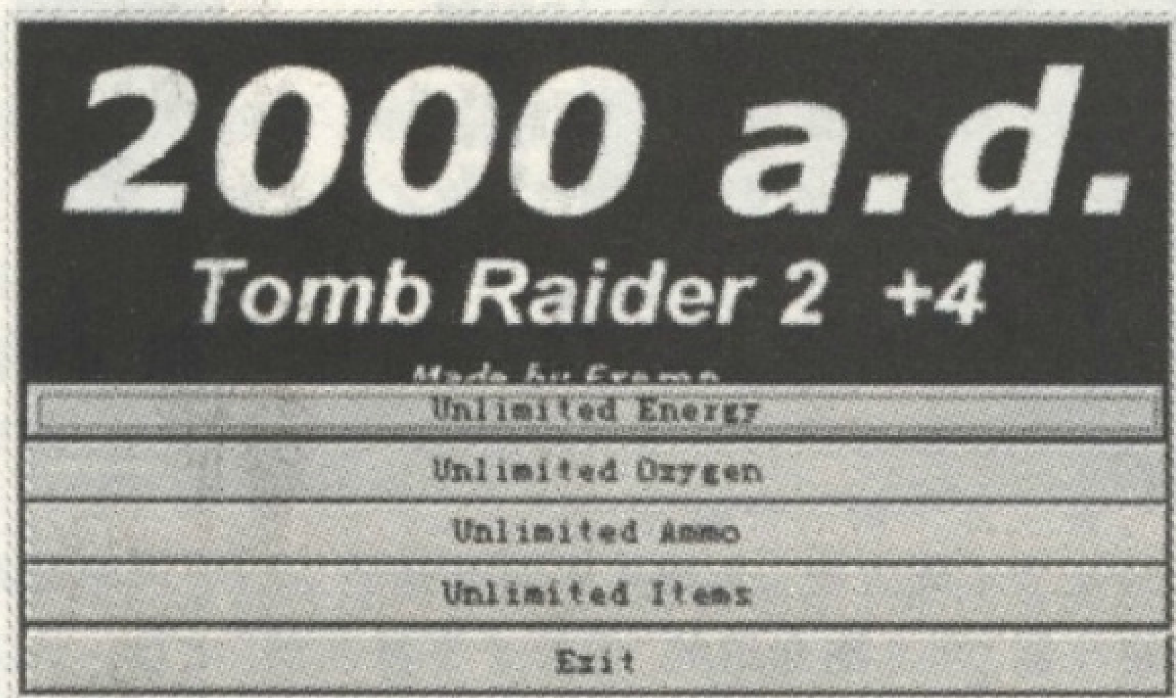
天骄补丁铺

也许对于商家来说，顾客就是上帝；而对于我们栏目制作者来说，读者就是我们的上帝。一个栏目的好坏就完全取决于她对读者的意义和帮助有多大，因此读者的建议将是我们创作的指路灯。近来我们收到了许多读者的来信，都提出了同一个建议。他们认为补丁的如何使用只要是稍具电脑知识的玩友都没有问题，关键在于每期提供的补丁的“量”太少，不过瘾。因为一个玩家一个月不可能只玩三两个游戏，况且有了特殊的“补丁”之后，爆机又特快。他们希望能节省“使用教程”，而把多下来的版面加大补丁的量。老实说，每月的天骄补丁铺是我们最花时间制作的栏目，从办栏开始我们就不断地进行调整以贴近读者的口味。经过同杂志社的编辑商量后，我们决定改变补丁铺的原来写作方式，把手头上的“宝贝”尽可能地拿出来（还真不舍得呀，以后写攻略的速度可比不过众多玩家喽）与大家分享。希望各路朋友多多捧场、多多支持，以及多多来信提出您的宝贵意见。

(一)古墓丽影Ⅱ修改器

Tomb Raider 2 +4 Trainer

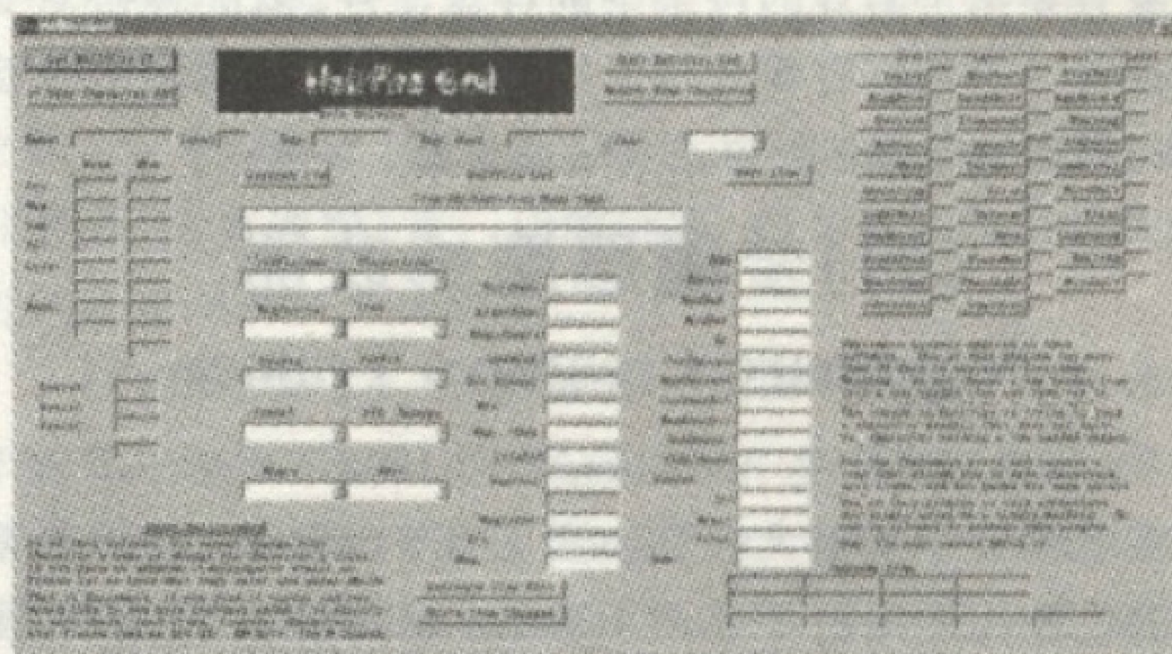
不用说，目前肯定有着为数庞大的 GAME 一族硬盘



上装有《古墓丽影Ⅱ》这款魅力四射的游戏。一方面是由于她占据硬盘空间不多，不会在硬盘不够用时首先想到拿她开杀戒，另外也由于这款续集较之其前作又难上许多，长度也增加了不少，大多数玩友都只得今天调出来冲杀一番，明天还是失手在老地方。但奇怪的是，为什么各大媒体上却攻略四起，难道这些作者均沾有仙气不成！非也，此非仙气，实乃修改器也！有了这等宝贝，你也能轻松过关，如入无人之境。我们这里提供的修改器由 Exeron 制作，可以在 WIN 95 下运行。方便的界面让你能轻松获得“无限能量”（Unlimited Energy）、“无限氧气”（Unlimited Oxygen）、“无限弹药”（Unlimited Ammo）以及“无限物品”（Unlimited Items）四项特殊功能。先运行修改器，然后进入游戏，需要时便按 ALT + TAB 切换到修改器，接着按你所需进行修改吧。有了它之后，是否你也感到游戏时如有神助？

(二) 地狱火之上帝降临

Hellfire God



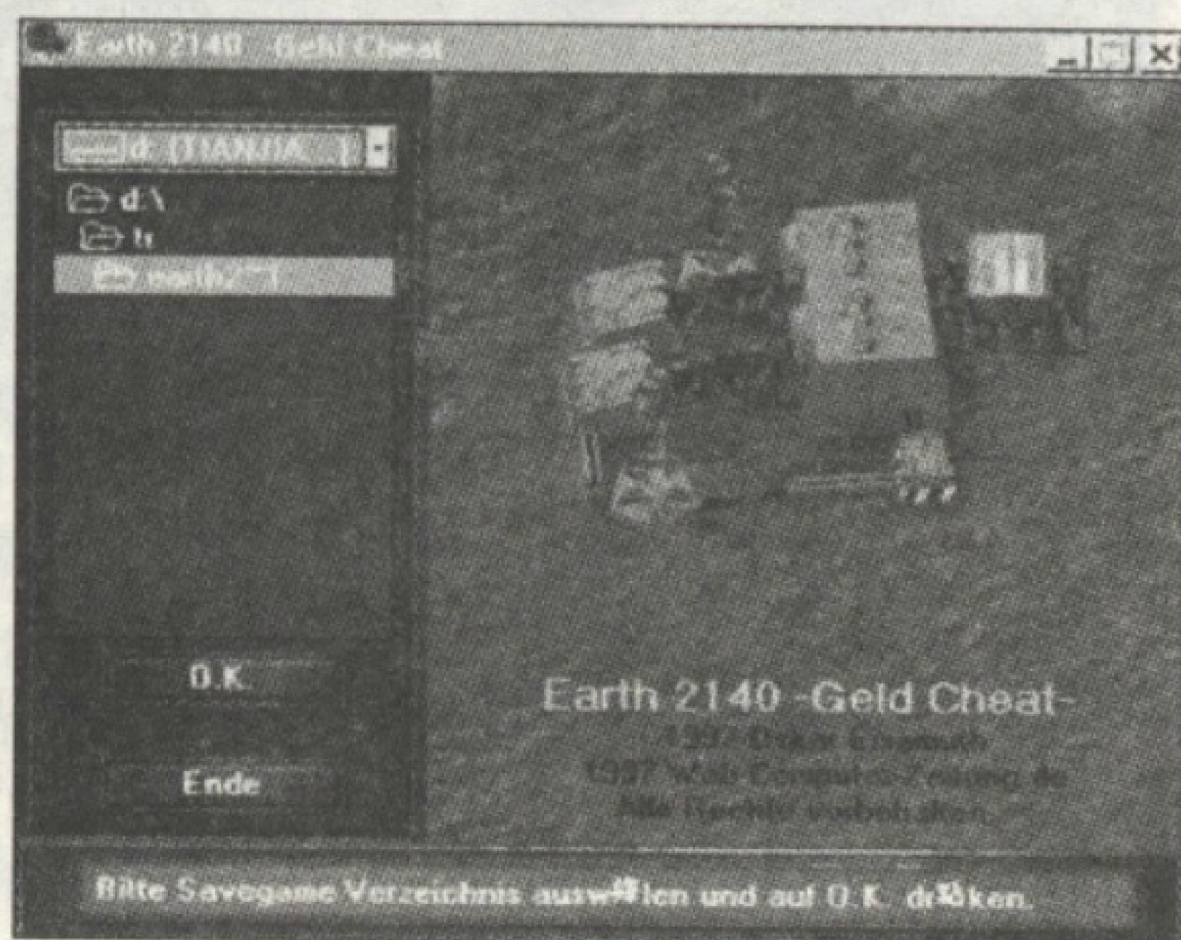
不要误会，这并非哪个横空杀出来的资料片，而是 Holtster Inc 为《地狱火》（Hellfire）度身定做的无敌编辑器。众所周知，目前 Sierra On－line 同 Blizzard Entertainment 在 CUC Software 旗下同朝为臣，关系甚笃。因此由 Blizzard 提供一定的技术支持，Sierra 为其红极一时的大作《暗黑破坏神》（Diablo）制作了一款资料片——《地狱火》。然而由于终非嫡系，质量有否超越各位玩友心里自知，此处也就不作讨论。可是安装了《地狱火》之后，游戏的难度却有所暴增，不是高手中的高手还真冲不出这地狱牢笼。不过有道是一物降一物，我们不经意中发现了

一线曙光，不，对于在地狱中挣扎的战友来说应该是名副其实的上帝之光，这就是这款功能卓越的“Hellfire God”，目前版本为 1.01。现在我们把它推荐给所有在地狱中苦战的同志，希望它能助各位早日杀出地狱城！

(三)公元 2140 无敌欺骗器

Earth 2140 Geld Cheat

虽然曾经令我们颇多期望的《公元 2140》(Earth 2140)并未给我们带来多大激动，但我们发现还是有许许多多的玩友正在《公元 2140》中奋战不息。而我们恰巧手头有

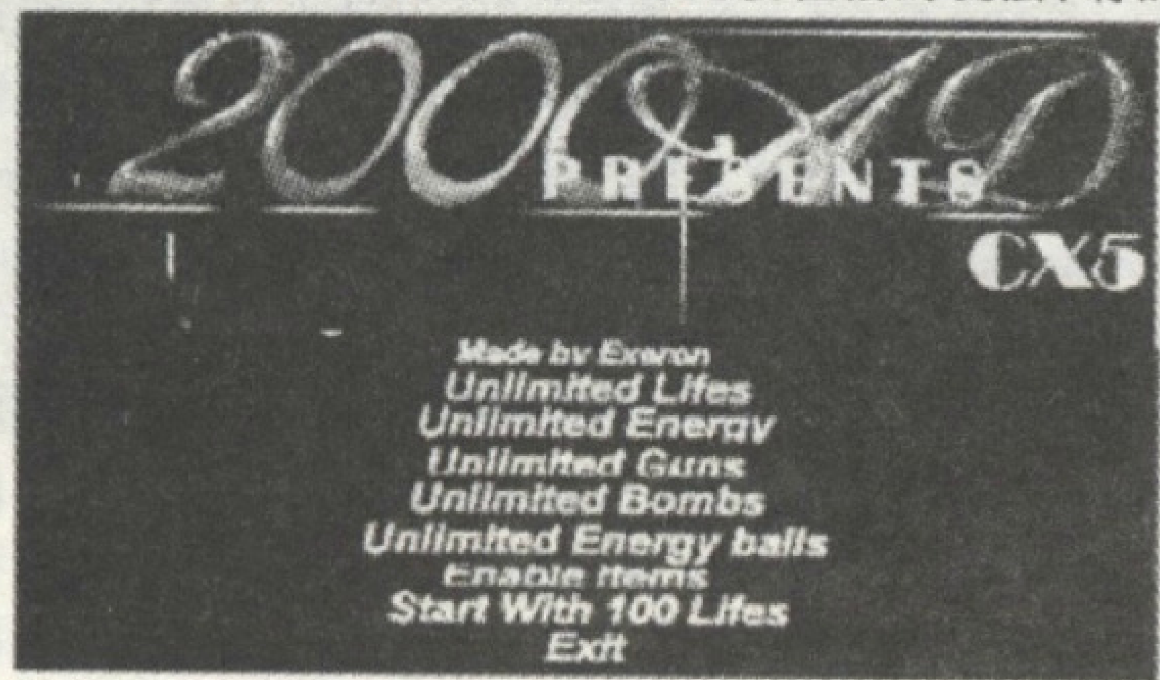


一款极棒的“公元 2140 无敌欺骗器”，那么就借花献佛，愿其能对玩家有所帮助。这款欺骗器的界面相当漂亮，玩家只要指定游戏的目录下的存盘文件，就能轻松享受到获得一千六百万等特殊的功能。同时这款欺骗器能够同时对游戏 DEMO 版和正式版起作用，不赖吧！

(四)梦魇恶魔修改器

Nightmare Creatures Trainer

《梦魇恶魔》是 Activision 公司 1998 年的重头产品，它在动作冒险里面大幅度加强了格斗的要素。在阴冷黑暗的伦敦街区进行恶战可不容易，而且对手的 AI 不得不令你绷紧每条脑神经。有没有比较轻松的玩法？有的，

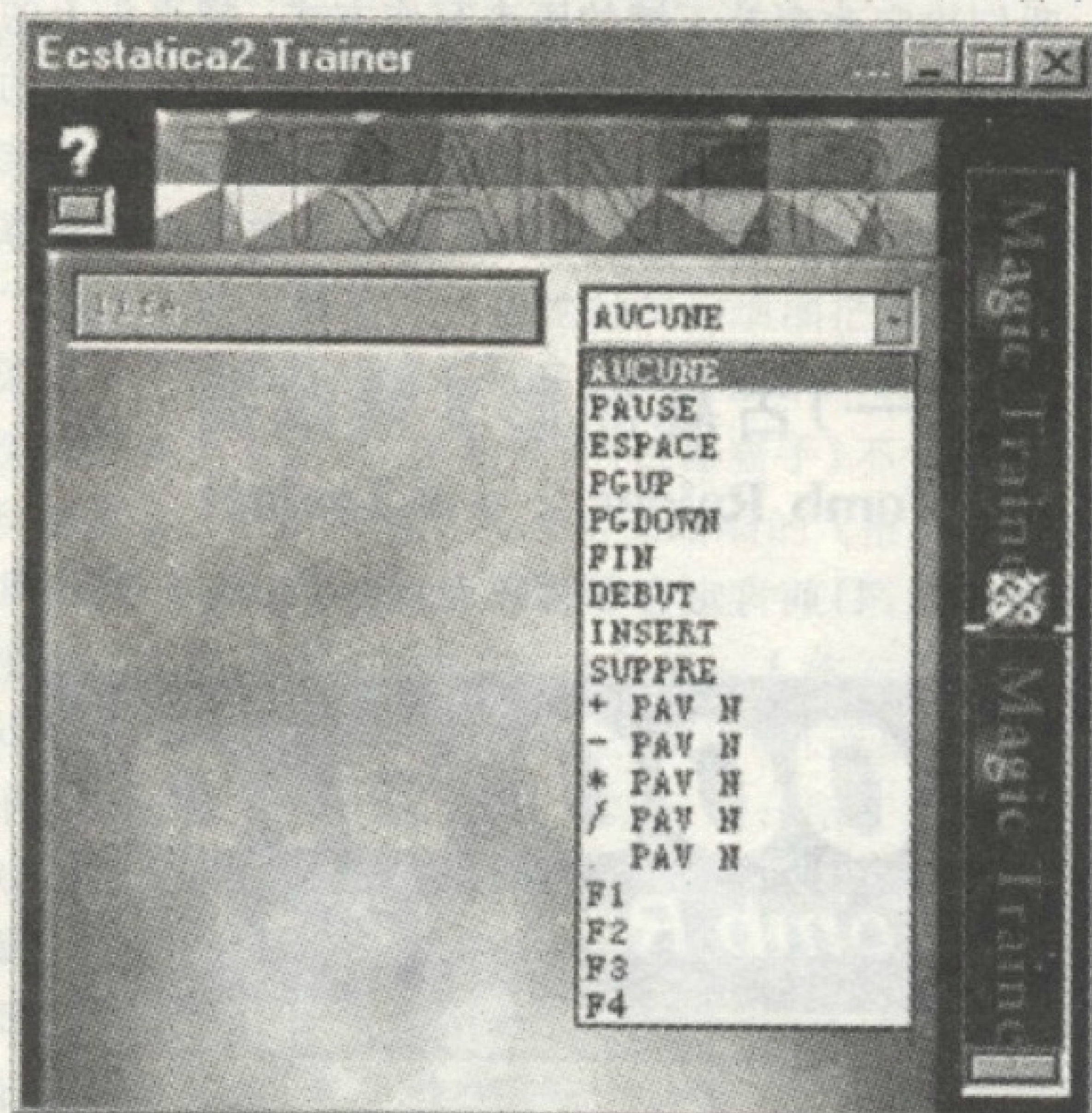


不过你首先必须拥有这款“梦魇恶魔修改器”。哪里去找？当然是光顾驰名远近的“天骄补丁铺”罗(不好意思，做个小广告)！这款修改器与上面的“古墓丽影Ⅱ修改器”同出一人之手(Exeron)，因此界面酷似，也是十分的好用。而且较之古墓丽影Ⅱ修改器，这款修改器可以实现的功能更多，诸如“无限生命数”(Unlimited Lifes)、“无限能量”(Unlimited Energy)、“无限枪支”(Unlimited Guns)、“无限炸弹”(Unlimited Bombs)、“无限能量球”(Unlimited Energy Balls)、“获得物品”(Enable Items)以及“以一百条命开始游戏”(Start With 100 Lifes)等等都只是弹指之劳。看来对付游戏中那群小妖小魔对于你来说现在已是易如反掌的事了。

(五)魔域迷踪Ⅱ修改器

Ecstatica 2 Trainer

《魔域迷踪Ⅱ》是 Psygnosis 公司 1997 年最为成功的作品之一。特别是国内的玩家，喜爱这款游戏的人特多。虽然从游戏制作角度来讲，《魔域迷踪Ⅱ》并未象其前作那样令人耳目一新，但其无疑在国内玩家心目中已形成“名作”系列。相信对每一个喜爱《魔域迷踪》的老玩家来说，《魔域迷踪Ⅱ》仍是一部不可多得的 HOT GAME。当时我们也是花费数天数夜，凭着“真才实干”将其一口气攻爆。最近我们拿到了一款专门为此游戏制作的很实用的修改器，大呼“相见恨晚”，至少可以省下我



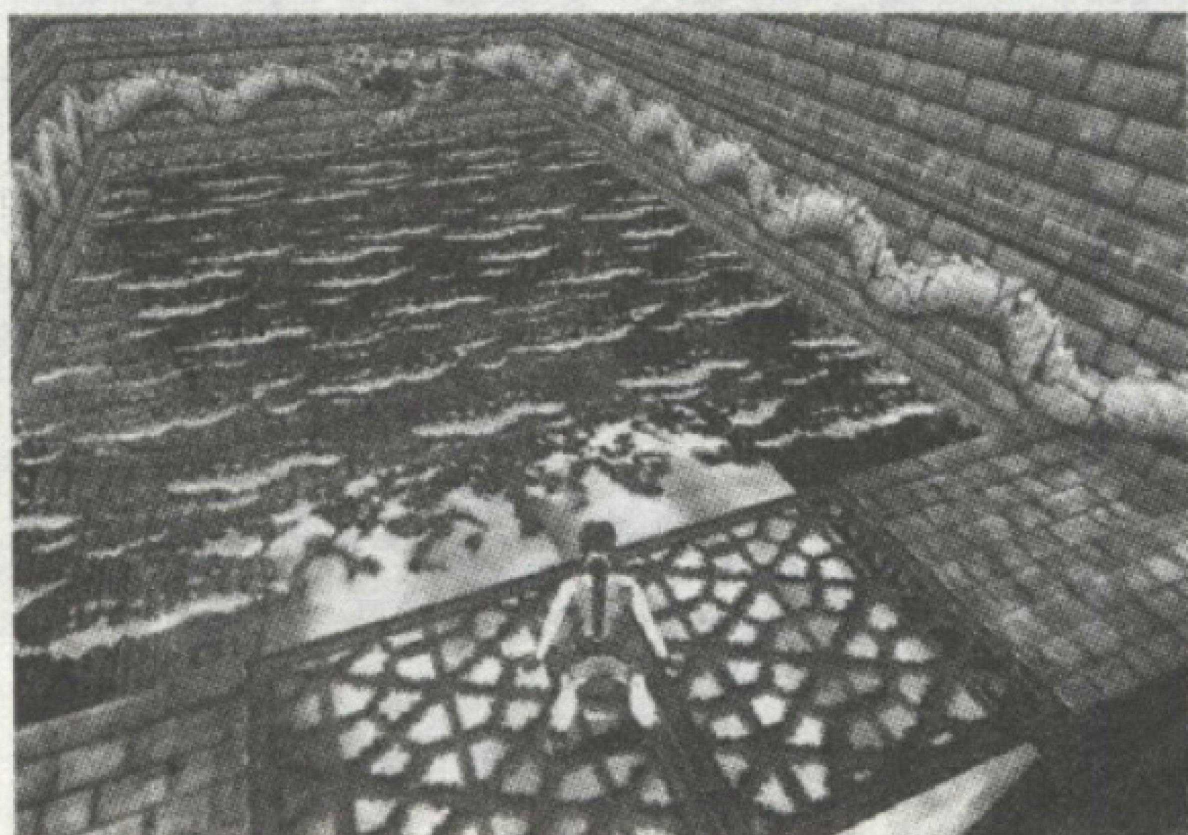
们好几个不眠之夜。光看其界面就知道，这款“魔域迷踪Ⅱ修改器”同上期介绍的“横扫千军修改器”出自一人之手，不过这次 Oliviers 并未制作特别多的功能，而是仅设计了一项最实用的功能——修改生命值。按照其给出的热键设定其一，在游戏中便不用担心剑折人亡了。如果你还没玩过《魔域迷踪Ⅱ》，我们劝你立即(下转 68 页)



第一章 引子

借着卧室内柔和的灯光，我怀着无限的眷恋望着已经相识一年的她。

她穿着蓝色睡衣坐在床边，只顾欣赏着手中那把雕琢精美的匕首。在我眼中，这把匕首只代表邪恶与疯狂——除此之外，毫无意义。为了它，我们历经磨难，已是心力交瘁。其实，我心里真正在意的，只有她一个人。



就在这时，报警器突然响了起来，一阵喧嚣撕破了夜的寂静。我向窗外望去——两辆黑色巴士闯进了庭院，一帮持枪执棒的匪徒带着恶狗向这边扑来！在这毫无防备的情况下，难道我们要赤手空拳去面对这些不速之客？她从床上跳下来，打开了床边的一扇门——我的担心显然是多余的，那门后的房间里有一支威力十足的霰弹枪和充足的子弹。当她刚刚装备齐全，就已经有人挥舞着铁棒冲了进来！但我相信我们二人的搭档是天下无敌的——这一年来，我早已和她合作得天衣无缝。多少大风大浪都已成回首往事。哪怕是世上最凶险的地方我们都信步走过，何况是在这再熟悉不过的家中？我们没有逃避，而是面对敌人冲了出去，砍瓜切菜一般清扫着那些自不量力的家伙……宽敞华丽的庭院中，我们站在黑色巴士旁，望着最后那个使双枪的敌人倒了下去，不禁长叹了一口气。

……浴室中的水声响了起来，刚刚经过一阵搏斗的她准备淋浴。当她将枪靠在墙边，我才注意到她原来还赤着脚。我望着她的双手移向腰间的睡衣束带，忽然意识到了自己的失礼。与此同时，她转过头来怒视着极不知趣的我，“你以为这是在看电影吗?”还未等我有所反应，她竟然向我端起了刚放下的枪！伴随着一声枪响，我的目光中出现了天花板……

——那只是一个玩笑而已，实际上我根本没有受到任何伤害。但是我已意识到，我确实应该离开了。到了此时，一丝惆怅与失落已悄然袭上心头。

第二章 正题

她就是LARA CRAFT，自从在《古墓丽影》中大显身手，令我一见倾心为之痴迷，在漫长的游戏中蓄积了一年的期盼，伴随着北方初雪的降临，与我再次相聚——上一章的引子，便是这款由EIDOS与CORE推出的撼世之作——《古墓丽影Ⅱ》正式版通关之后的结束一幕。但凡喜爱《古墓丽影》第一代的玩家，想必都能体会到我此时的心情——久旱逢甘雨。

《古墓丽影Ⅱ》，这款囊括一代所有优点、并且远超于前作的AVG极品，已使得我眼中的其它GAME精品黯然失色，大、美、难，这传统的三大特色再次被它发挥得淋漓尽致。游戏经历长城、威尼斯、泰坦尼克号、西藏以及古都西安等“名胜”，围绕那把传说中插入心脏便可获得龙之力量的西安匕首（DAGGER OF XIAN），从地面带到海上，又从海上潜入海底，出海又飞向雪峰，直至进入五陵，由长城起至长城终，建筑之雄奇，剧情之庞大，前所未有，令人叹为观止。其中的音乐、声效、动画、光影、背景制作和动作设计在其前作的基础上又有了一个飞跃。尤其值得称道的是其中蕴含的古文化气息，更是令人折服。你可以想象一下在长城上观赏风光，在西藏雪山上极目远眺，在传说中的幽幻仙岛上“云中漫步”，以及走进秦始皇陵兵马俑的方阵之中，与拿着刀剑长矛的“蒙天放”（电影《秦俑》中的男主人公）切磋技艺，沿途

鉴赏千姿百态的龙的装饰、壁画、浮雕、塑像与建筑，更不谈片头动画中描绘的气势恢宏、动人心魄的古代战场，作为龙的传人，中国的玩家怎能不感到万分亲切与热血沸腾！

难！一代难，二代更难。LARA有一句名言(?)："只有你想不到的，没有我做不到的。"而游戏的最大难点就在于玩家必须挑战自己想象力的极限！虽然笔者自诩"古墓一派"，但刚进入"古墓Ⅱ"的世界中就已有些手足无措。第二代的头一关的难度，就已直逼一代中的最后关！在当时尚不知道秘技、也未使用修改工具的情况下深入其中，我承认自己后来已接近崩溃的边缘。倘若不是早已饱受一代的"摧残"，我大概会疯的。如果诸位已顺利搞定一代，相信玩《古墓丽影Ⅱ》时还不致于吐血身亡。(什么？你连《古墓丽影》一代都没爆机！太菜了！回去再练两年！)

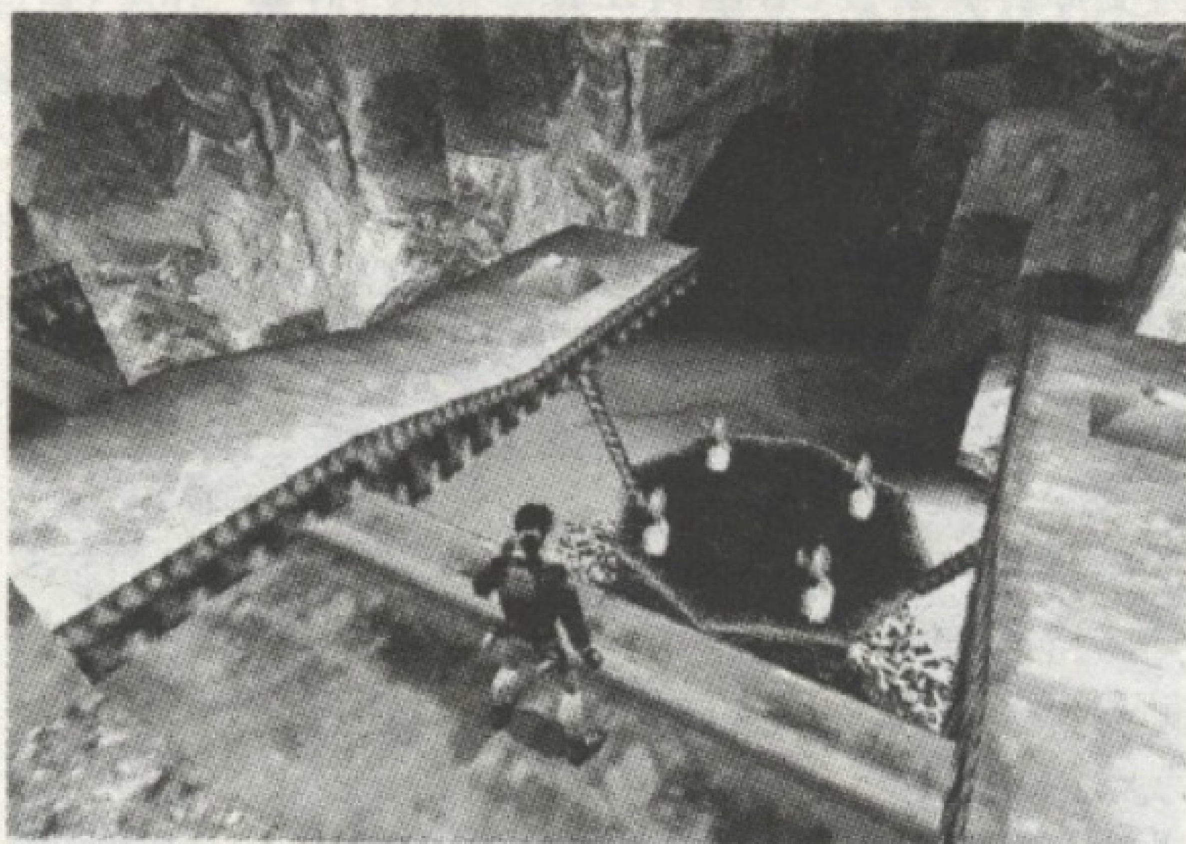
第三章　花絮

因为《古墓丽影Ⅱ》研究未久，尚不敢以资深自居，略知一二，在此斗胆一叙。首先，LARA的动作有所增加，除保留一代的全部动作外，新增攀爬、趟水、滑绳以及反身跳攀等等。LARA的行头也有所变化，随各关的不同而更换服装，还有她可爱的大辫子，在奔走跳跃、水中和风中时都是姿态万千、动感十足。武器的选择增加了M-16步枪、枪榴弹和水下鱼枪。还有一种自带氧化剂的照明设备FLARE，在暗处和水下都能使用，其重要程度在所有装备中首屈一指(在下文各位自然会理解此话的真正含义)。游戏省去了一代中的指南针而换上了一个数据统计表。SECRETS也不再是血包和弹药，而是造型精致的玉龙。一共48个SECRETS，每关三个，分白色、绿色和金色。这些SECRETS将会大大增加行程中难度和乐趣。就拿头一关来说，拿白龙需要敏锐的观察，拿绿龙则需要极其熟练的操控，而寻找金龙，我保证你的收获会很大。(不，应该是"奇大"，"奇大"!!!)除了步行和游泳，玩家还可以让LARA开着汽艇和雪橇爽一把"生死时速"。(嗯？还嫌不够快？按住CTRL试试！)在二代中，玩家还可能会困惑于一些莫明其妙的东西上，比如说窗户、大钟、跳板(蹦床?)等等……哈哈，小CASE，慢慢琢磨，自己搞定吧！至于那些更加诡异、更加凶狠的敌人，则需要极其高超的格斗技巧。(当然，如果拿FPE将血包数"小小地"改动一下，那就是另外一回事了。)实在不行的话，只能推荐终极法宝——秘技上台。你大概已经迫不及待地尝试过前后各走一小步、原地转两圈，再往前(后)跳的"壮烈举动"了吧？嘿嘿，死得很难看是不是？呆鸟，听好了：你先点上一支FLARE，再做上述动作，我保证效果会有"一点点"不一样。(现在你该相信，FLARE重要无比！)这叫做"留得柴火在，不怕没青山。"

第四章　尾声

尽管在玩过《古墓丽影》一代之后信誓旦旦要写出二代的攻略来，但是后来还是放弃了。一来以中国之大，各方贤人（闲人）都不是省油的灯。当我拿到这个游戏时，人家已玩了一两个星期。后来居下，无可奈何。二来以"古墓Ⅱ"之繁杂，绝非以一人之力能将其中奥妙全部展示众。仅以第二关为例，据我所知的过关途径就有四种之多！如此多线式的游戏方式，以某个或某些人的固定思维模式是无法胜任的。可以断言，你随便拉一个正在研究"古墓Ⅱ"的玩家来，交流一下过关经验，他的情报将会令你目瞪口呆。这也还是以往《古墓丽影》一代的各色攻略中，误人子弟之处层出不穷的根源。以本人愚鲁，但求通关自娱足矣。

《古墓丽影Ⅱ》的入门级配置为P133+16M，也许你们对此会保持"平静"抑或"窃喜"。……且慢，请注意这



只是"入门级"——万一再栽上一块"面"显卡，你的人心和机"芯"就直"奔"乌龟而去。在"奔腾幻灯机"的面前，我看你的寻宝旅程一定会别有一番"情趣"。即使是在表现惊人（当年玩"古墓"一代时的确惊过我一次）的MATROX MYSTIQUE(2M)上，效果仍不尽理想。当然，如果你咬咬牙将显存扩至8M的话……算了，你还不如买一块3DFX。我相信在这块终极3D加速卡的支持下，你会看到LARA真正美丽的面貌和一个全新的古墓世界。

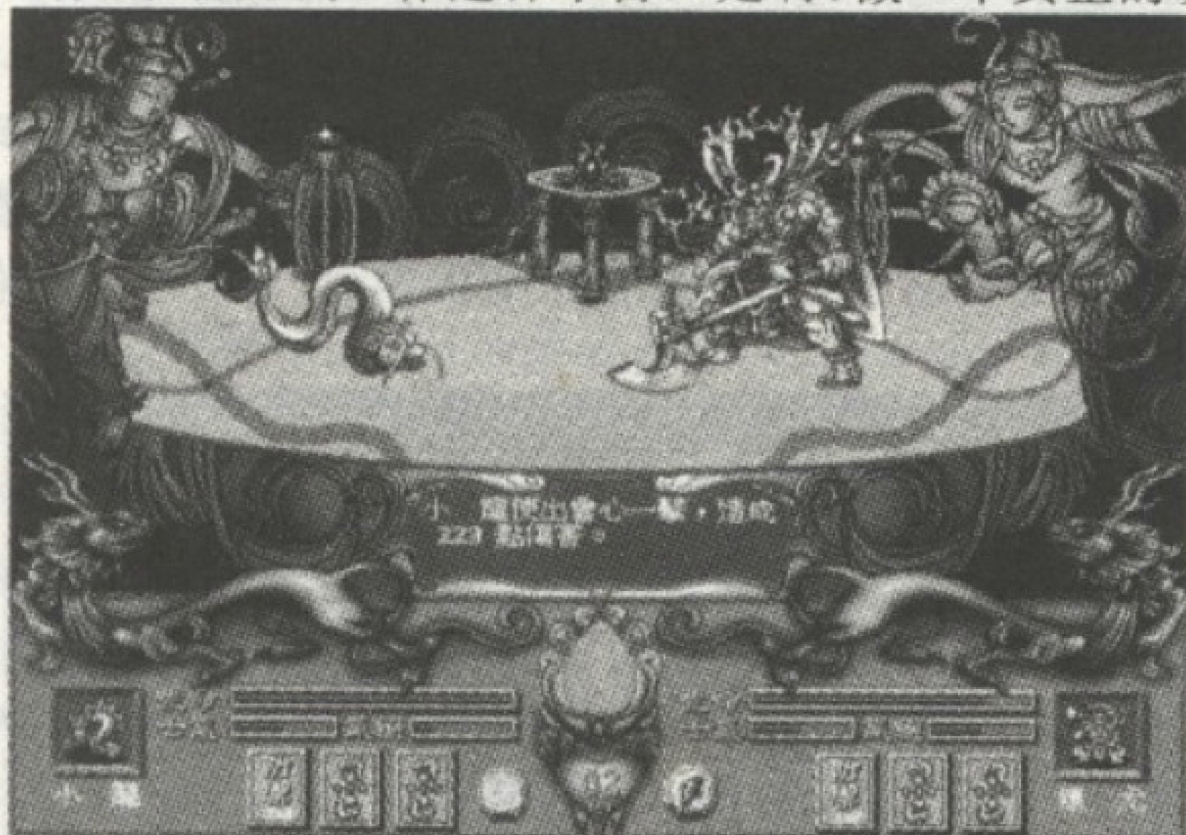
现在我终于可以放手了，我们应该相信LARA的善良。那把象征无上权力的匕首放在她的手中才是最安全的。最后再看一眼丽人，我对自己说：这是《古墓丽影Ⅱ》，不是《暗黑破坏神》……——刚刚在浴室挨了她一枪，挠挠发胀的头皮，嗯……似乎……好像……我也应该去洗一洗澡了。♬

风雨百年事 苍桑万古情

《轩辕圣战录》战记

沈阳 侯毅

终于把《轩辕圣战录》打穿了，我伸伸懒腰，长长地吁一口气，意识到我可以休养一阵子了。这些天来为了它我寝食难安，关心着剧情的发展，体会着主角的生死，一颗心沉浮在千古时空，也被浓重的疲累包裹着，怪不得“老妻”说打游戏已成为我的工作了，我一翻白眼说：“工作?谁看见我工作这样辛苦?”是啊！做一个真正的玩



家，除了付出高负荷的脑力工作外，还要有最扎实的基本功：白昼黑夜弹指一挥，物我两忘天人合一，以固定僵直的姿势枯坐数十小时宛如十分半刻，通红的双眸紧盯屏幕几小时不眨一下，手指灵活地游走于鼠标、键盘之上绝不容有千分之一秒的差迟。时而振臂高呼，时而眉头紧蹙，忽而如入迪斯科舞厅肢节摇动气喘吁吁，倏然又似老僧入定居士参禅，任香花美女，绝不动心……有人认为我是病态的投入，不眠不休几近疯狂，我说我不是现实主义和功利主义者，虽然没有人给我发工资，但已经得到足够的回报，因为在一块小小的 CPU 里我已活过千生万世，体会了人情冷暖，从那小小物件通电的瞬起，里面就灌注了我的血肉和灵魂，我比比尔·盖茨还富有，比《二十四史》更加丰富和苍桑，因为我有毁灭公爵的冷血，我有杨过的受情，我有刘关张的霸业，我有令狐冲的豪情……而在《轩辕圣战录》里，我更体会到那份久违的人情。

《轩辕圣战录》是智冠公司最近推出的一款战略角色扮演游戏，讲述的是五千年前，恶神蚩尤为争帝位，与轩辕黄帝决战于涿鹿之野，在经历了八十多场苦战后，蚩尤败下阵来，黄帝命应龙砍下其首级埋诸山中，并在周围设下符咒结界，以防其死而复生。五千年后，一个软弱的男孩小助，阴差阳错地使远古的恶神复生，并得到他的部分魔力，卷入了五千年前的神话大战中。这一次，轩辕黄帝战死，魔神复仇的烈焰烧尽了神州，小助被误认为救世仙童，成为大家唯一打败蚩尤的希望，于是新的传奇就引展开……

玩过很多的战略游戏，我对战士的生死已感到漠然，心中最关心的是任务能否达成，为了胜利，即使令身躯赴义也在所不惜。如果偶而感到一点心痛的话，那也是在我方资源紧张的情况下，因为那些死去的战士是用金钱和时间换来的。说句实话，《轩辕圣战录》虽不是日下流行的即时战略，采用的是回合制，但难度还是蛮大的。地狱谷那关，在没有任何提示和帮助下，整整花去二十多个小时的时间，如在往常，早就 DELTREE 了事，可我还是坚持玩下去，支持我的最大原因，就是我对战士的生死不再淡漠，因为他们是我的战友，我的朋友，是有血有肉有性格的人。不论是应龙、大山还是少典和魁，在和他们的接触中，我看到了铮铮铁骨，体会到烈酒豪情，与他们同呼吸共命运，同仇敌忾情同手足，进退辗转间，无不注视着他们的一颦一笑，一言一行……



在起义的开始，我认识了黄龙老人，这位九天玄女变化的老人，是位真正慈祥睿智的老者，他能够包容他

人的缺点和错误，对我懦弱和优柔寡断的缺点不时地指出并进行帮助，从而使我锻炼成刚强自信，勇于进取的战士。他是良师，更是良友。大山和魁都是偏远小村的农民，如不是我的到来，他们也许会一直生活在乡村间，或死于蚩尤的战火中，他们跟随了我，给了我莫大的帮助，也给我的军旅生涯平添了许多生趣和活力。大山率真直



爽，说话毫不掩饰，粗莽中也是至情至性的人，他与雷口上不合，经常磨牙调侃，却对雷心存感激，雷的死，他嚎啕大哭，我们可以看出他对挚友手足的那份深刻友情。在流波山之役中，他儿时的玩伴少典死去，大山似乎没有什么过多的言语，只是手中紧紧攥着那支，少典送给他的短笛。在战后的一个夜晚，他吹起少典曾吹过的曲子与我告别，从此就在人群中消失。他对朋友的那份铭心怀念，正如一杯好茶，清香淡远，感人肺腑……魁的素质比大山要高一些，虽也是个粗人，却淳原朴实粗中有细，有一定的经营头脑和统率才能，在一些战役中我把大权交给了他，从此他一直伴随我的左右，直到他死去。从他身上，我们不难看到鲁达和张飞的影子。

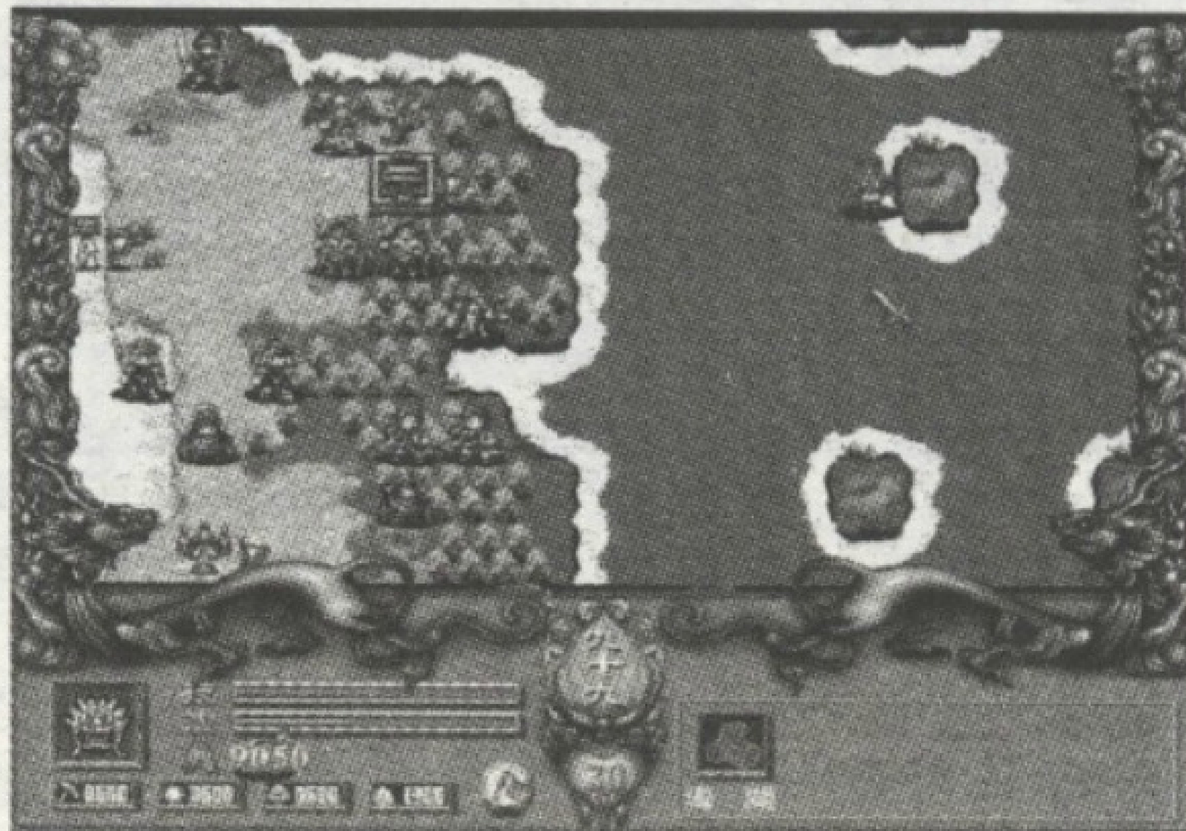
风后在游戏中是个军师的形象，就像三国里的诸葛孔明，在关键时刻给我一些暗示和引导，他是黄龙老人



的“接班人”，虽在人物刻划方面笔墨不多，但也是游戏情节的串连人物，少之不可。阴风是我较早认识的女孩子，可她的神秘正如同那层黑纱。她在战斗中不苟言笑，从不轻易发表意见，在战后我本欲留她入宫，她却如轻风一样，像来时那样飘走了，重新踏上寻找女魁的旅程。至此，我们可以感受到，她也不是个苍白的人，而是一个有理想，有坚韧信念的女人。

至于英招，各位玩家就再熟悉不过了，他就在你我之间，甚至有时我们也在扮演英招的角色。他武艺高强，狂傲自负，不论什么事他都要抢风头，表现自己的意见，轻视敌人的优势。在战斗中个人能力很强，但缺乏领导才能，与他人也不会很好地合作，虽在战争中立下汗马功劳，但对于这样一个刚愎自用的人，我还是派他去把守边关，这样安排是因为他的性格，我相信，他戍守边关会比在朝庭要好一些。

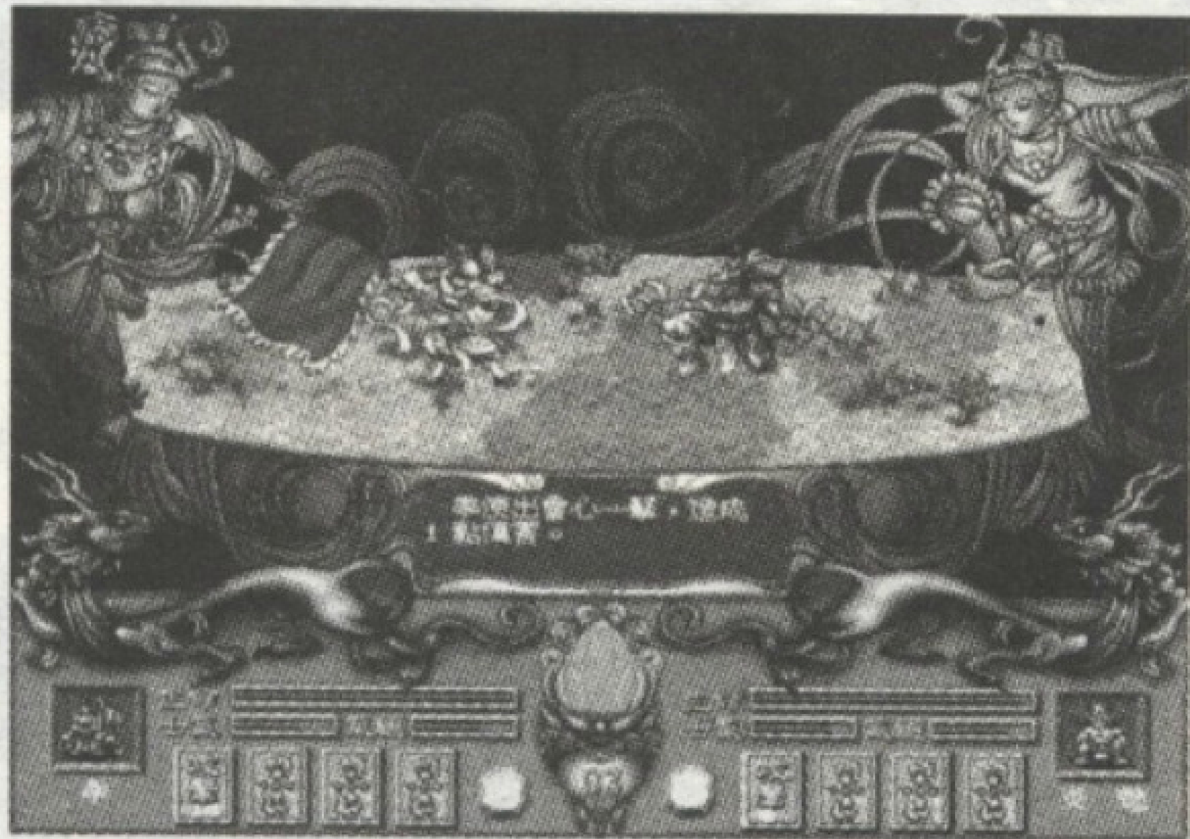
在我的队伍中还有一条可爱的小龙，这位神龙族的后裔，本是轩辕黄帝手下的一名大将，因黄帝大败涿鹿，自己千年修练的元神被蚩龙禁锢于锁龙柱中，饱受烈炎煎熬，而他的本身——小龙却在恶夜森林沼泽战败后一直追随我的左右。他飞跃能力大，攻击力强，在无数战役中功劳大大的。在找回元神后他们不肯离去，为了中原的和平浴血奋战，最感人的是在魔星之中，为了给核心妖塔补充能量，他宁愿放弃千年的修练成果而打开了时空之门，使人们回到了与蚩尤对峙的古战场。他在我的军旅生活中就是关云长和赵子龙的角色，忠肝义胆，任劳任怨！



在这个游戏中有两个悲剧色彩的角色，一是少典，一是雷。他们都是在战斗中死去，一个死得悲壮，一个死得哀婉；一个是死在万敌阵中，一个则是死在我的掌下！少典是大山小时的玩伴，拜张天师为师，因用七星剑打退英雄冢的骷髅战士而加入我军，原本是受风伯协迫而到我军作内应，可他的内心却十分痛苦，在小妹死去的流波山一役中，为了掩护我军撤退，他一夫当关，横剑傲立睥睨群敌，在与风伯的大对决中，抱着玉石俱焚同归于尽的念头使出最后的绝招，虽已气绝，但心念不散，身体仍然屹立于千军万马之前，那份悲壮和惨烈，直令风伯汗颜，遂下令撤军。

雷则是炎帝之子，本名炎居，因为某种原因，他丧失了某些记忆片段，在行军作战中，他的长枪给我留下很

深的印象，他带来的长矛兵也是部队中不可或缺的一股力量。在战斗中他一马当先，力敌万夫，面对艰险从不退让，在不周山一役中，他带领水军与风后部队会合，大败敌将甘涓，一时传为佳话。可他在魔星中恢复记忆后，为报当年炎帝败于黄帝之仇，便向作为黄帝传人的我提出挑战，不得已我放手一搏，不幸的是，他死了，死于我的掌下，他带着他的恩仇含笑离去，而我的悲伤却如举世瞩目水绵延不可断绝！造化弄人，为什么这样一位挚友，没有死于万敌丛中，却死在我的掌下？



在《轩辕圣战录》中着墨最少，也是最感人的，就是轩辕黄帝！他在打败炎帝登基为帝后，时时为百姓黎众的安危忧虑，蚩尤举兵侵犯中原，他亲身披挂上阵，督军应战，在战斗的最后一刻，他仍不愿使用九天玄女所授的天一遁甲阵，怕伤及无辜，从此我们可以看出他悲天悯人的广博胸怀，在涿鹿战败后，他不顾众将劝阻，为了中原苍生，只身来到蚩尤军前受死，在这里我们看到他大气磅礴的凛然和勇敢无畏的精神。黄帝的精神，可以引申为民族的气节和风骨。为了家国黎众可以慷慨赴义的气魄和英雄人物，一直是史家小说家传颂的绝唱，文天祥、岳飞、史可法、梁启超……莫不如此。

在反派角色中，游戏没有像以往的角色扮演游戏中那样刻划：因为他们是坏蛋是魔王，设计者就把坏蛋和魔王做成丑陋的卡通形象，我们把这些形象的生命点数打到零，这些坏蛋和魔王就会从屏幕上消失，而我就可以上床睡觉了，至于这些坏蛋魔王是谁，天知道！而在《轩辕圣战录》中则不然，游戏中的坏人只是就立场而言，他们也是有血有肉，有思想有民族感情的人，他们有不幸和磨难，有不平和抗争，有忠贞不渝，有舍身相报……

游戏中风伯和雨师是蚩尤的左右手，风伯主管军队，雨师主管魔法。在和风伯的无数场战役中，我知道他是个厉害的角色，老谋深算又能抓住对手的心理弱点。在英雄冢之战中，我军越河撤退，风伯就是抓住英招的弱点，而使我军陷入僵局的。在流波山埋伏中，他看到少典悲壮赴义，也为之动容，钦佩之情油然而生，从中我们可以看到他内心世界的另一层面。在最后蚩尤面临绝境的时刻，他扑上来替蚩尤接了我一掌，虽救下蚩尤，自己却溘然死去。在这些战役中，风伯是我接触最多最难缠的敌人，也是我所最敬佩的敌人，环境古于今，都不愧为大丈夫！雨师是因开赋异禀，自幼拥有通灵的能力而遭人追杀，后来蒙蚩尤相救，知恩图报，在接受了蚩尤永恒的生命后，便在魔星中渡过了五千年的时光，他所承受和面对的，是无边的寂寞的煎熬，也算是一个悲剧人物。蚩尤是游戏中最大的敌人，但与我军接触不多，从言谈中我们仍可看到他所具有的边疆蛮族的那份野性，因受长期歧视而积累滋生的不平和疯狂，站在正义的立场我将他打败了，可心中仍隐隐地替他感到不平……

人情中包含了许多感情：亲情、友情、爱情……，以往开发的游戏中，都力图在情上面做文章，而且多局限在爱情，于是便有了《轩辕剑外传·枫之舞》、《绝音魔琴》、《神剑游侠传》等仙剑 T00 一派，于是便将男女主角弄得打情骂俏，死去活来的，就像不如此就不足以表现情，不足以抓住玩家的心，偏偏这些人造的爱情多不是很成功，我们玩过之余，仍赶不走那分苍白和无力。我玩 RPG 至今已三年有余，但能说出名字的角色，也只有李逍遥、张无忌等几个而已。为什么?因为大多灵敏的角色只是一台屠杀的机器加一个空洞的名字而已。他们的名字哪去了？不是遗落在繁琐冗长的迷宫中，便是死在千篇一律的"爱情"里。而玩过了《轩辕圣战录》，我认识了一群铁骨铮铮的汉子，他们中间有朋友，也有敌人。我从他们身上看到了人性的光辉，看到了民族的气节，他们



的言谈笑骂，喜怒哀愁至今还包围着我。就在我打开天书，回到现实世界中的一瞬，我没有感到太多寂寞和悲凉，因为我知道，五千年前的那些人物们，就生活在我们中间。举目扰扰红尘，喧嚣与僻静中，就有那熟悉的身影。

大山、魁、风后、英招、应龙、少典、风伯、雨师……
还有黄帝和蚩尤……



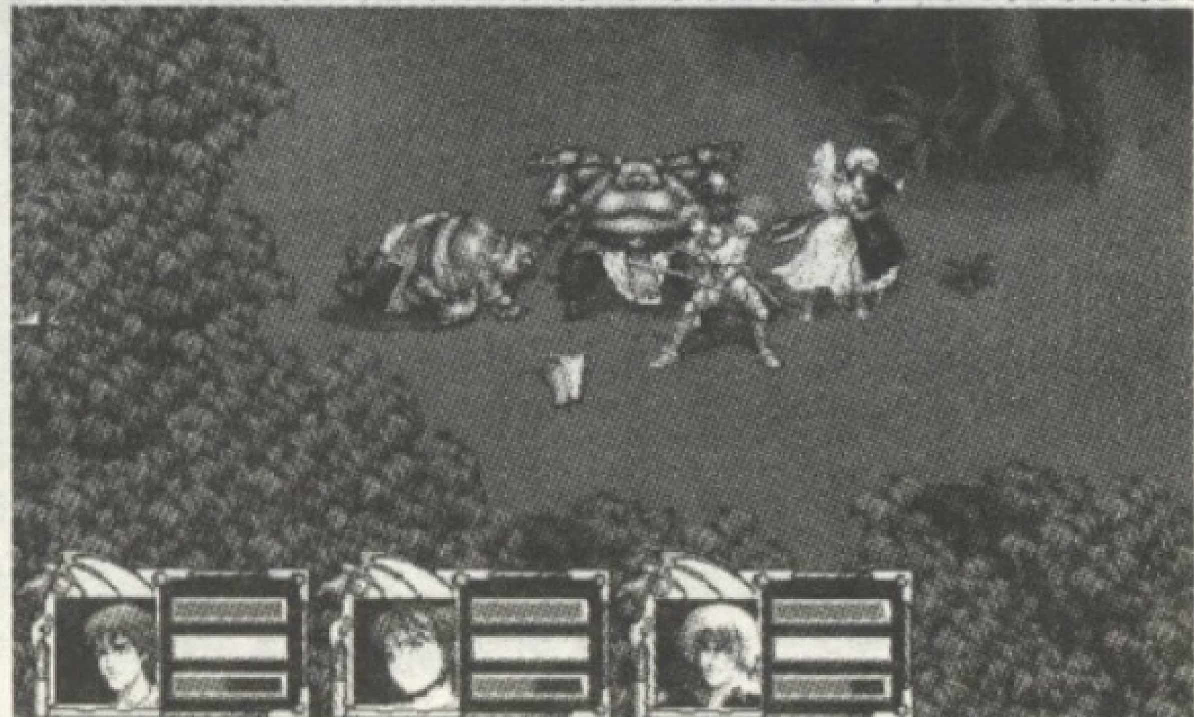
三、碎冥银匕杀蝠怪 惧怖祭坛灭巫师

众人离开嘉露城进入疾灵森林，在森林入口附近打倒一骷髅怪物，得知德佳古镇由于瘟疫使者为害，整个地区漫行瘟疫，大部分镇民均在瘟疫中死亡。凡提询问母亲洛莎的情况，骷髅却答不知，只留下一串古铜钱悄然安息。三人继续前行，遇见德佳古村长艾德的灵魂，凡提向他询问母亲的情形，得知母亲已经罹难，不由悲愤交加，发誓要向瘟疫使者报仇。艾德求凡提为他寻找拯救亡灵符，好使他早日投胎，凡提则不置可否，敷衍过去。

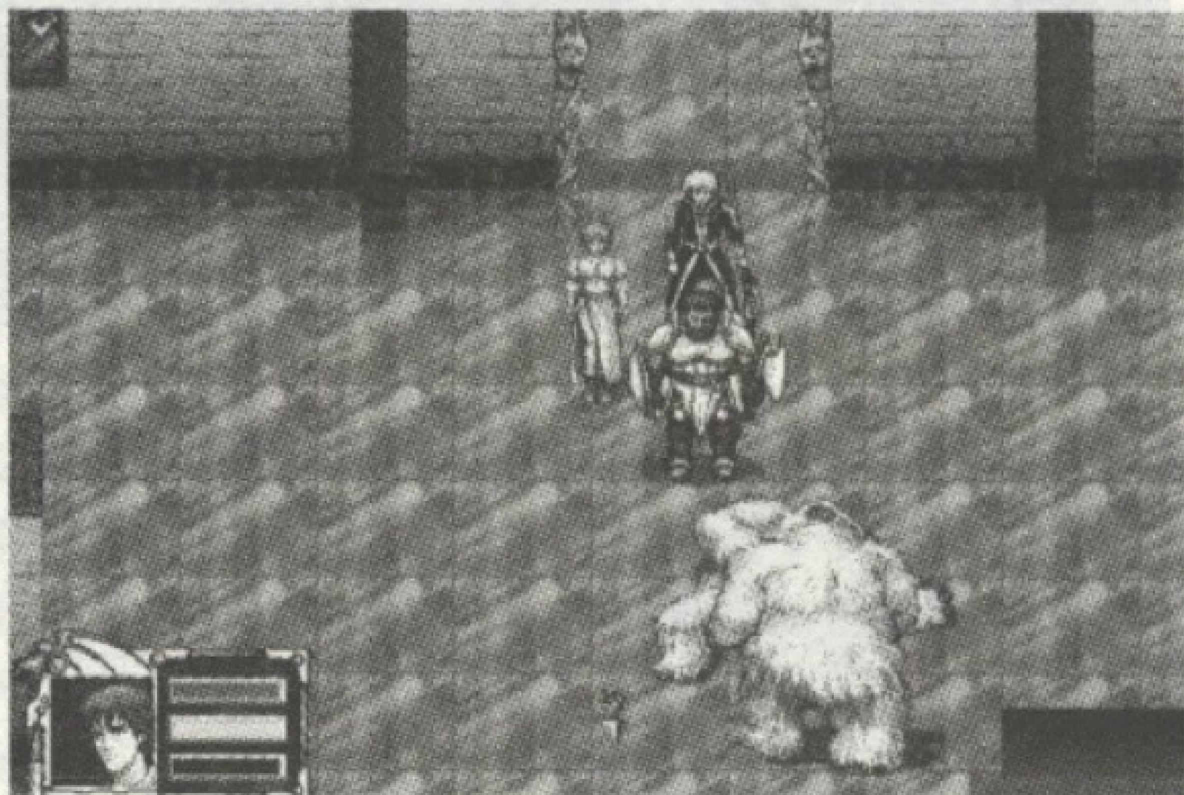
从艾德灵魂处东行，杀死几个巨头怪后，得到一面盾牌。从艾德灵魂处北行，杀死怪物得一副弓弩。西行来到一座武士雕像前使用古铜币，在雕像南的一堆马骨上使用弓弩，在雕像西北的马尸上使用盾牌，这时雕像北方的通路打开了。

穿出小路来到一处空地，在空地中的一棵树上搜索得到两根约书亚树枝。继续穿出小径，在森林尽头见到瘟疫使者，将其杀死夺得一把铁钥匙，又从左下方的宝箱中得到命石。

继续前行来到德佳古镇，镇内鸡犬不闻，尸体遍陈，一片死寂凄凉的景象。凡提在镇中找到了死去的母亲，不禁自责深切，疚愧难安。将母亲火化后，三人在镇南见

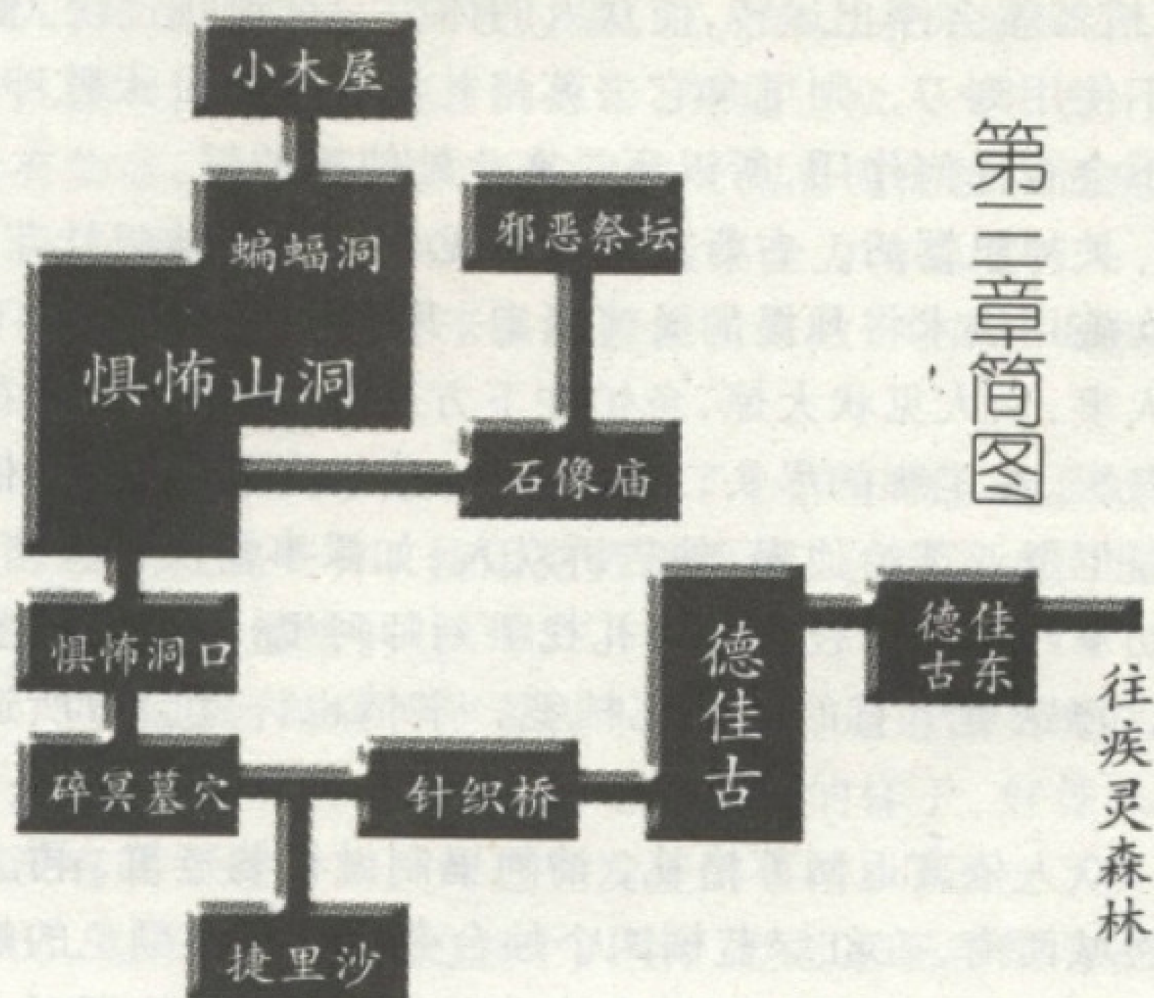


到一位尚存一息的武士，他说只有碎冥墓穴的银匕首才可遏制漫行的瘟疫。于是凡提依武士之言到镇长家，从镇长的尸体上找到祭文之杖，在北边房内桌上找到古棺钥匙，又在西北方屋内男尸上取得一枚红宝石。从镇西过针织桥，在石壁凹处插入祭文之杖，坟场的入口应声而开。



进入碎冥墓穴，在方台上遇见一盗墓者，凡提承认是其同伙，得赠一把铁铲，在方台右方使用铁铲掘得卧房钥匙。来到墓穴左方，在一古棺处使用古棺钥匙得到解脱橄榄。对北墙一具倦曲的骷髅使用红宝石，得到恐惧泪水。在北边哭墙上一个泪眼图形处使用恐惧泪水，将左侧的石门打开，踏着碎骨残尸进入山洞，打败魔王得到银匕首。返回德佳古镇，对那个受伤的武士使用银匕首，武士慢慢醒转，自报姓名叫法诺，基于扫除邪恶匡扶正义的同样信念，他加入了凡提的队伍。

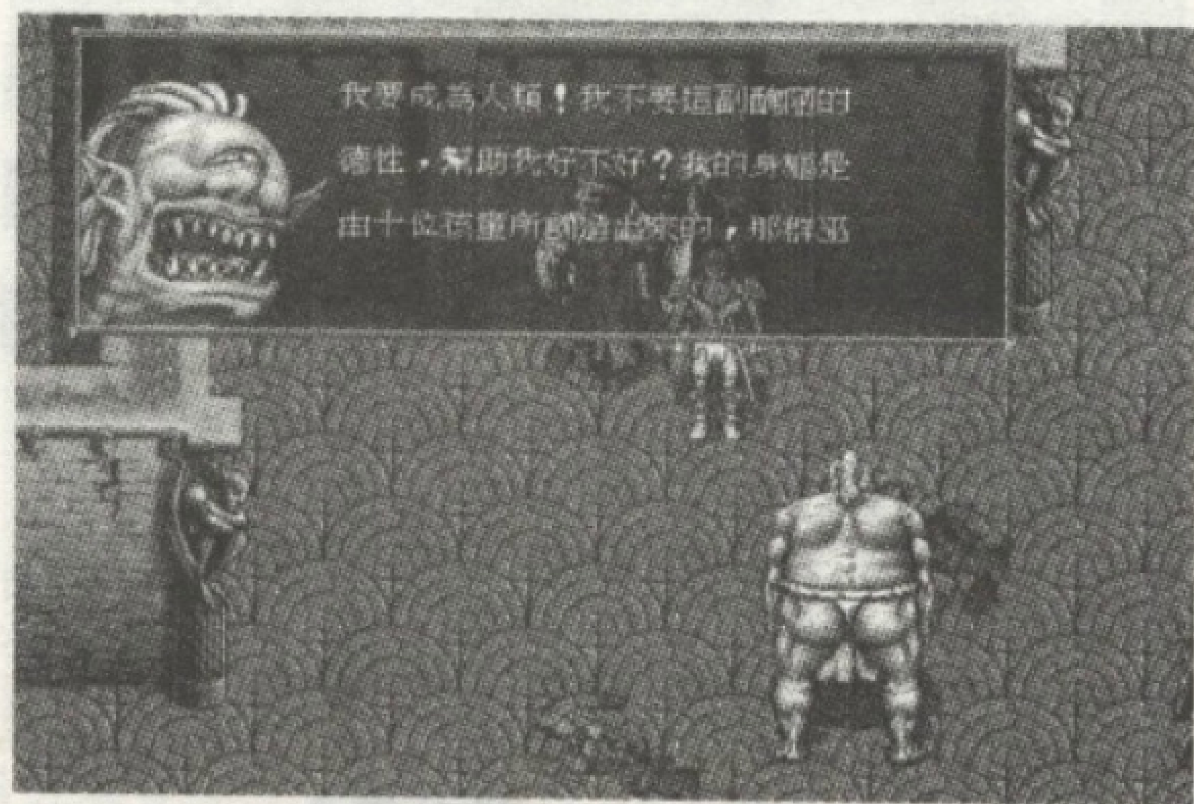
四人过针织桥南行来到捷里沙，在村北左边的房中与老者攀谈，得知捷里沙以造船业而繁荣，可是手艺最巧的造船匠达斯于数日前失踪了。来到西南屋中见一老者正在思索“怜悯”的答案，他说若凡提能将答案告诉他，愿以真绢相赠。来到东边的啤酒屋，与一倚门妓女交谈，得知她是嘉露城算命师的女儿，被她爸爸骗到这里卖身。交谈中她告诉凡提，她爸爸在惧怖山洞中有一秘密祭坛。出啤酒屋沿街道东行，在一间造船屋中，见到达斯的爸爸，他正为失去儿子而忧心忡忡，凡提答应为他



找回儿子。

四人返回碎冥墓穴，穿出魔王的骷髅宝座来到惧怖洞口。进入惧怖洞，一名黑衣人飞奔而来，警告众人不要动洞内任何东西，否则会招来杀身之祸。前行在右边岩壁发现一露出光亮的小洞，想必是个老鼠洞，凡提服下变形药水变成一只老鼠钻入小洞进入石像庙。先将在黑煞沼泽得到的文字卷轴放在正中的香炉上焚烧，将香炉毁掉（如不毁掉香炉而直接进入邪恶祭坛，就会被算命师石化而GAME OVER），而后进入邪恶祭坛，见到曾在嘉露城见过面的算命师。凡提历数其弃妻卖女的种种恶行，算命师不为所动，欲祭起石化魔法置凡提于死地，凡提上前一剑结果了他的性命。

使用变形药水返回惧怖山洞，凡提等人北行，在洞中右边的墙上向右穿行，进入一个山洞，在洞中遇见濒临死亡的冒险贵族，得知他因动用了惧怖山洞的东西而遭受痛苦使者的折磨，凡提把解脱橄榄送给他，得到了“怜悯”的答案。北行来到蝙蝠洞见到蝙蝠怪，将之打败

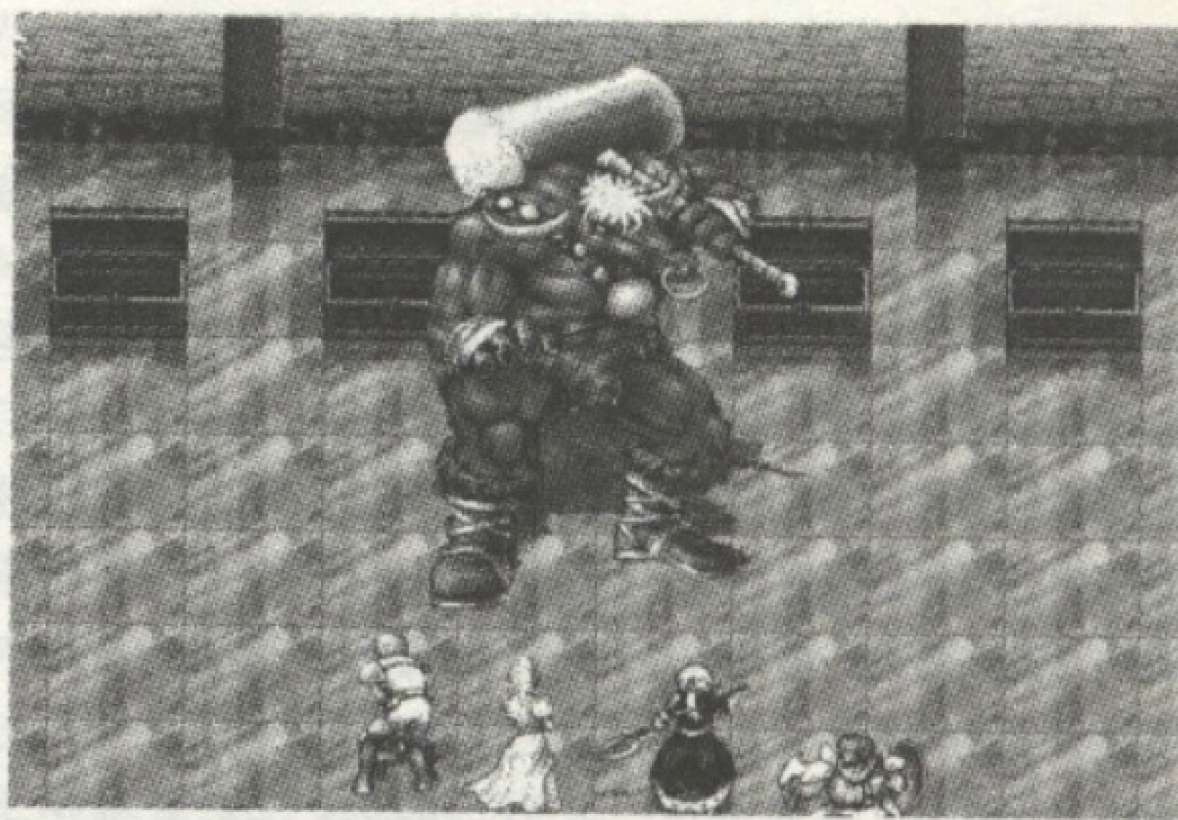


后在洞中的宝箱里取得云笛风鼓。穿出洞内木栅来到小木屋，见一对言谈古怪的夫妇循踪而去。在北方木屋东边，众人见那女子正在喂一群小狐狸，上前将其打败，逼她解除达斯身上的咒语，并获得拯救亡灵符。回到屋内，见达斯正神情恍惚，如梦如痴，凡提劝他赶快回家。

返回嘉露城，将算命师的死讯告诉阿莲，再去歌剧院将拯救亡灵符交给壁画中的灵魂，得到未见箴图。回到哈曼奴旅店，在地下室中用卧房钥匙进入密室，从宝箱中寻得斑斓文简。返回捷里沙，将怜悯的答案告诉老者，得赠真绢。

四、巫士废墟解童冤 冰寒炎灼灭恶魔

四人来到宣恩城，从城人口中得知城中小孩子陆续失踪，众人颇感蹊跷，决定调查清楚。来到城东北的一户人家，夫妇两人正为丢失大眼儿子而忧愁成疾，凡提答应为他们找回儿子。向左边穿墙而过，在城墙根拾取红蜡烛。来到城西南一间屋子内，一位神秘的老者说起英雄的责任与荣誉，并说如果能解开屋内四个烛台的谜题，就会得到应该得到的东西。到城东南右边屋子里见

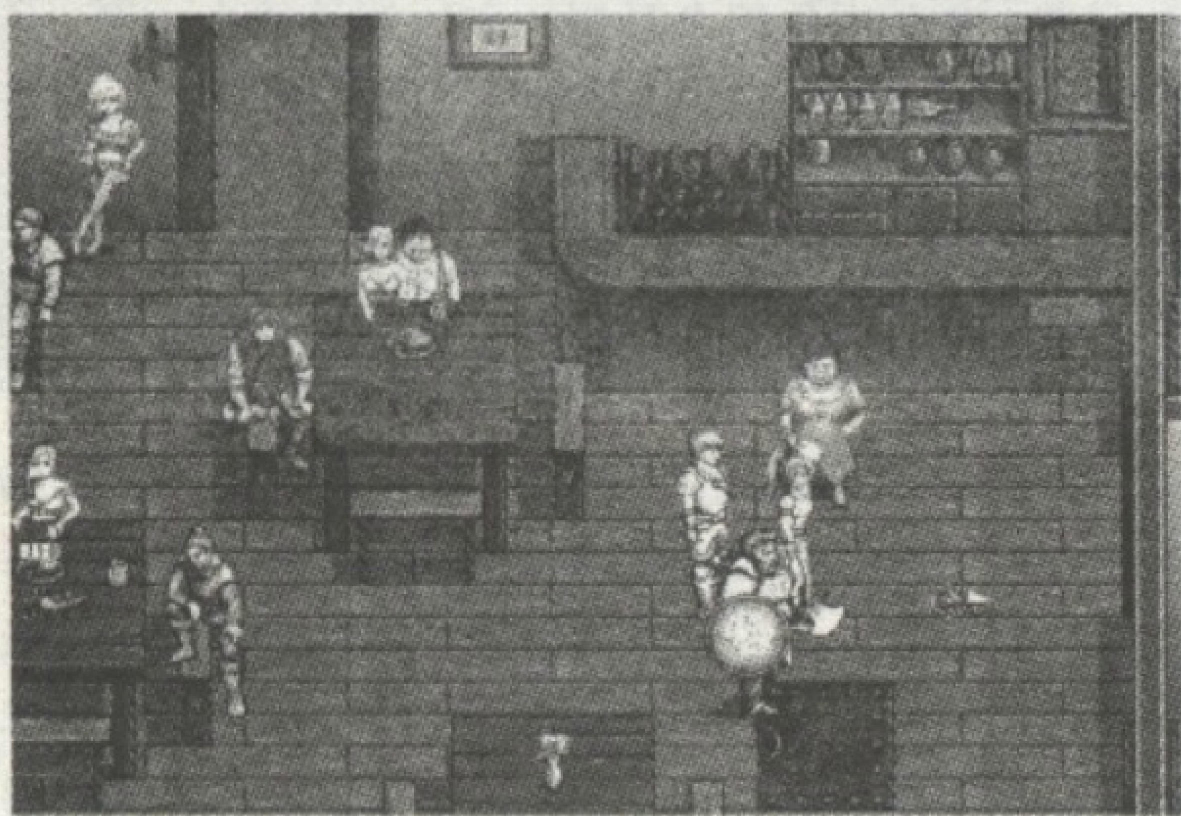


到一位神色沮丧的神父，他说巫士废墟里的巫士偷走了释圣经，希望凡提等人能帮他找回（这时答不答应都没关系，只要后来不把释圣经交给他就行了，否则就会少一次强武器装备的机会）。

四人东行出城南拐进入巫士废墟，在门口右边杀死一蛇怪，得到一块白磁砖。在门口左边遇见一头巨人怪，他说他的血肉由巫师所造，希望吃下十个童尸变成人类，凡提没有答应。继续左行，杀死一头怪兽捡到一只飞镖，在正中一口井里听到有人说话，回答他的问题为“我喝”，左边的门就会打开（如选择不喝，游戏就会卡死）。进入大门，见一头怪物正在倚案大嚼，将它桌上的蜡烛灭掉，下方的路就会打开。向下行进入一个厅堂，发现北边墙壁上少了一块磁砖，于是将手中的磁砖嵌上，下方的路开通。继续下行，然后右行（这里房间内的九具童尸可不必理会）。用铁钥匙打开铁门，在小屋内找到大眼童尸。继续右行杀死一头怪物得到潘尼罗亚茶，再往北行，

一道沟渠阻住了去路，用飞镖击中对面的手印，吊桥落下，上吊桥右行就可在一方台上见到恶巫士。

恶巫士见众人到来，讲了一番道理，回答其问题为"解孩童冤"，并与之恶战一场将其杀死，得到左花扇和释圣经(如在此处选另一个答案，就不会得到释圣经)。



众人东行出了巫士废墟，由废墟郊外经苏格里郊进入苏格礼。来到酒馆，在角落桌后有一年轻人要找沁冰刻刀，凡提答应代为寻找。在酒店外遇见雕刻师阿里，从他手中买了四只温热手镯(如果钱够的话)。来到酒馆下方小屋内，见到一热爱音乐的女子，回答问题为"超脱合唱团"，得其赠 CD 一张。

从苏格礼北行回到石斑港，见到一个为情所困的男子，回答其问题为"等待"，男子赠给凡提一把右花扇后跳海自尽，众人为其真情动容，唏嘘不已。这时从苏格礼西行赶往奔龙遗迹，在恐龙骷髅头的左右方，分别使用左花扇和右花扇，骷髅头的嘴打开现出一个缺口，进入其中被一道石墙挡住去路，凡提用释圣经将石墙打开。在洞内见到一位奔龙族唯一生存的族人，说最近修斯王子在附山炸山取乐，使奔龙后裔相继死去，让凡提为其报仇，事成之后将赠与一些强力武器防具作为回报。

众人返回苏格礼，由南边绕过画家庄小俊的家，在右上方的地上拾得蓝蜡烛(注意，在这里不要为曹小安和庄小俊做任何事情)，然后南行进入冰寒大厅。在大厅门口干掉三头熊怪，从地上拾得绿蜡烛。在右边箱子里得到假发和獐牙，往左走再向下行，在两具尸体的左下方杀死怪物得到蛙足。再右行杀死门口怪物得橘蜡烛，从左上方箱内得金鸟，从右下方宝箱内取得四羊。将蛙足、獐牙、金鸟放到石案供桌上，进入北边石室，杀死牛怪得到天玉和牛马角。

回到冰寒大厅入口右下方，用牛马角打开铁门进入炎灼石庙。石庙内酷热难当，四人从炎灼的石地上踏过，汗水滴在地上发出滋滋的声响。凡提在左边的一个宝箱内取得沁冰刻刀后，在里间见到一台机器，原来炎灼石庙的热源就是由台这机器提供的。如果在这里使用刻刀，机器就会停止运转，使众人的体力不至消耗过快。倘若不使用刻刀，则可拿它去苏格礼酒店换取九天乾坤，但不会有任何作用，所以还是在此处使用的好。

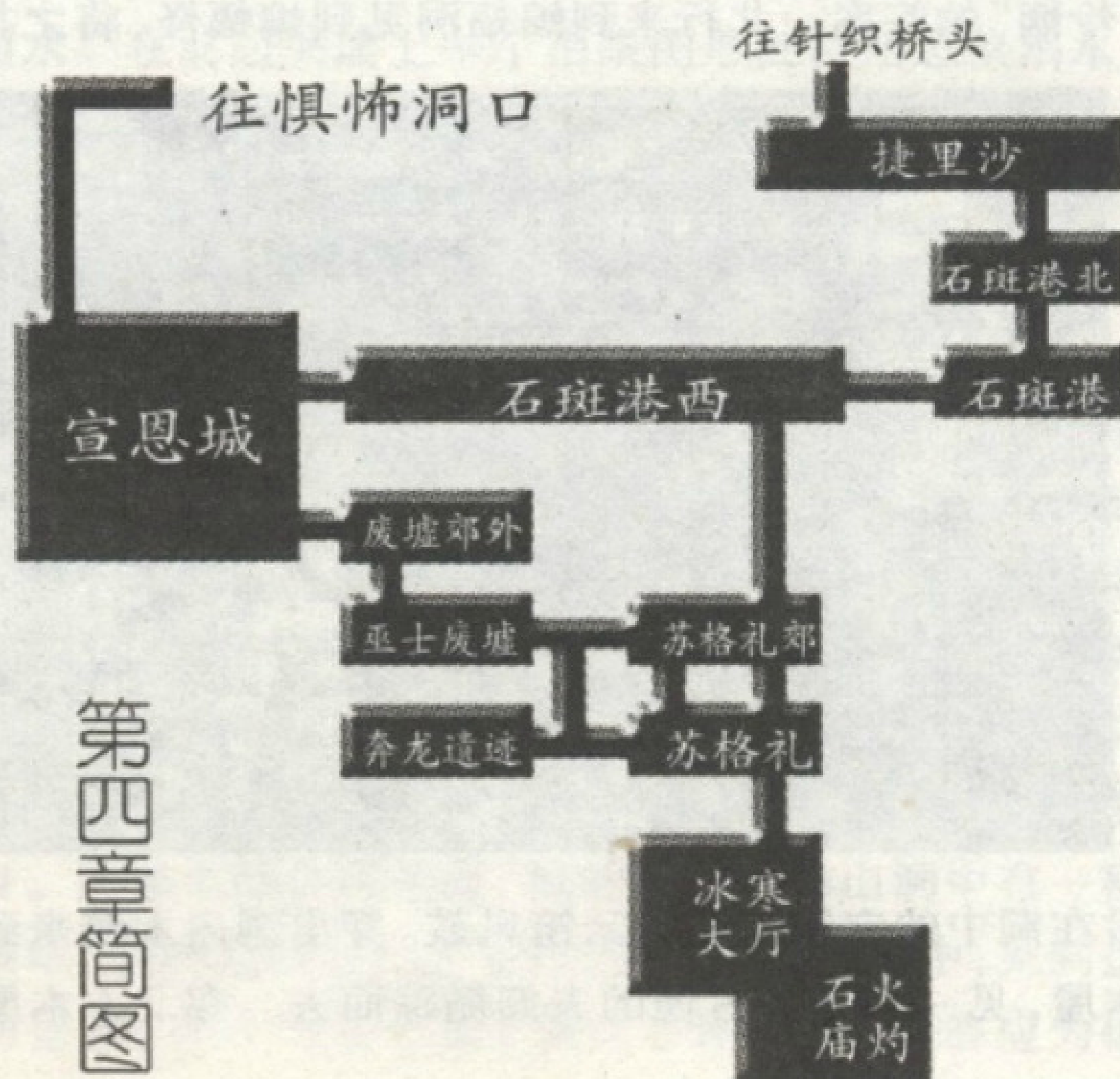
关掉机器后，右行在大厅中见到一对连体姐妹花，二女施用法术将凡提的灵魂摄走。凡提登时僵卧当场不省人事，众人见状大惊，急忙往下方追赶，却不见姐妹花的身影。在走廊的尽头，三人遇见一位饥渴的旅人。寒依把潘尼罗亚茶给他喝，他告诉众人，如果事情没有头绪，不妨拿约书亚树枝去苏格礼找雕刻师阿里，做成枯萎竖笛，将这里所有的水仙花枯萎，事情也许就会有所进展。

众人依言返回苏格礼，请阿里制做枯萎竖笛，再去宣恩城西南，在红绿蓝橘四个烛台旁摆上相应颜色的蜡烛，得到家书一封。到城东北，将大眼童尸交给那对夫妇，得到泊天神俑。在做成枯萎竖笛后，可到苏格礼南分别破坏曹小安和庄小俊的雕像及油画，在得到美酒象牙的同时，每人各提升两个等级。

五、圣光岛上知情怨
孟郡宫中释恩仇

三人按原路返回炎灼石庙，用枯萎竖笛枯死所有水仙花后，尽头的道路被打开。绕过九曲回廊，踏上一圆石魔法阵，被传送到一个大厅。在舞台上遇见怀抱吉它，感怀生命与音乐的柯特，寒依把 CD 交给他，他打开了舞台后面的通道。在通道北侧的圆石上有一只皓首白翼的青春小鸟，回答它的问题为"虎狼之年"，得赠克劳蒂香水。

继续南行，在一房屋中见到一个坚持女权主义的女子。寒依与之交谈，得赠绚丽面具。向西行在一处大厅中见到凡提，众人大喜，欲上前相见，凡提却胡言乱语判若



两人，并指使姐妹花狂攻过来。三人合力杀死姐妹花，此时凡提显露出痛苦使者的原形，并逼迫众人交出身上的所有物品。众人看到凡提的灵魂受到恶魔的操纵而痛苦万分，一腔怒火涌上心头，于是凝集全力与恶魔苦斗，在最后生死一线之际终于将痛苦使者击败，夺回了凡提的灵魂。

在地上拿到子烛，终于集齐了十样圣物。返回石庙大厅找到凡提身体，使用克劳蒂香水，使其灵魂回归身体，凡提终于醒来。

四人返回与痛苦使者决斗的大厅，通过圆石魔法阵传送到石碑幽径。石碑幽径还是原先的样子，好像从来就没有改变过什么。可这里发生的事情，却改变了天下状况，也改变了凡提的整个人生。经过这场苦难与奋斗的洗炼，他的人生更加成熟，步履更加坚定，就连意识深处对待世界的认识也完全不同了。想起国人还在饱受妖魔的蹂躏以及恶政的统治，凡提恨不得马上踏上圣光岛，使这场灾难永远结束。

在亡朝碑前，凡提使用绚丽面具。只见那红衣人再度现身，袍袖翻卷中发出一道电光，将亡朝碑击为齑粉。红衣人说如果凡提等人到了圣光岛，就能决定众人的未来。

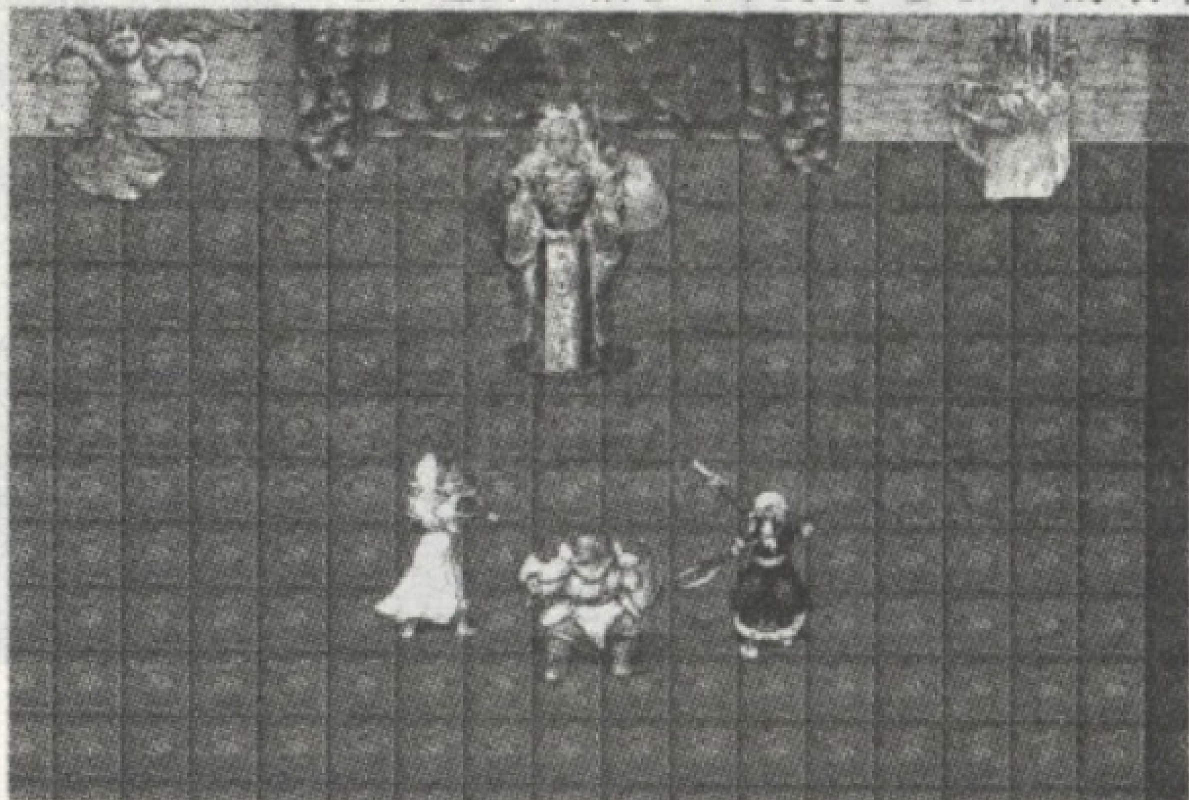
四人踏过亡朝碑进入裂风地窖，窖内有一伛偻老者往来奔走。凡提将家书交给他，他便在地窖内为众人打开一条通路。前行进入地窖里端，见到六手甲乙佛的塑像，凡提分别将莲花若木，斑澜文简、云笛风鼓、玄白赤鼎、未见箴图，泊天神俑放在甲乙佛的六只手上，甲乙佛说圣光岛已经升出海面，让众人尽快赶往那里。

四人回到石斑港，达斯已造好了一艘大船。与船长对话后，众人乘船披风斩浪驶往圣光岛。

弃船登岸，在圣光岛人口处，众人遇见正陷于流沙中的摩罗王子修斯，大家没有理他，径直前往奔龙遗迹



补充装备和法术(如果救他，便要饱尝苦头了)。进入圣光岛大厅后，从一层杀到四层，在四个圆形石台上分别放上真绢(上)、天玉(下)、命石(左)、子烛(右)，这时有声音说希望之路已被打开。众人杀回二楼，左进上梯攻到顶楼，在北边见到一面荧光屏组成的幕墙，按动中间的绿色圆钮，幕墙上开始播放摩罗王与洛莎对话的镜头。凡提这时恍然大悟，原来自己的父亲就是国王，他基于贫富等级的思想，遗弃了洛莎和凡提。多少年的艰辛



苦难，令凡提饱尝辛酸。想起背弃妻子，丧失人伦的父亲，凡提不由怒火中烧。寒依、蓝奇和法诺见状也不由气愤之极，扼腕叹息。

众人来到孟郡王宫，凡提见到了仍振振有词，一副冷血心肠的父亲。这时可有两种解决方式，若用武力解决，则 BAD END，所以最好选择和平解决。当众人将巨大的机器人击倒后，摩罗王把王位让给了凡提，凡提从此革除朝纲陈弊，励精图治，将王国治理得井井有条，成为一代万众仰颂的贤明国王。

而当初同浴生死，患难之交的三位伙伴呢？他们推翻摩罗王朝的使命已经达成，谢绝了国王凡提的重用和挽留，闲云野鹤，遨游于五湖四海。看松涛云影，添烈酒豪情，经常出没于名山大川、城镇酒肆，落得一身自在逍遥。然而，在他们的内心深处，仍然想念着王宫中的凡提，怀念着那段冒险的日子。

蓝奇手中的那杆钢枪依然锃亮，却不能再舔尝敌人的鲜血，在和平的阳光下多少显得寂寞和凄清。

法诺终日与酒为伍，据案大嚼，喝五幺六，亦为豪爽之躯留下一段传奇。

寒依则时常仰望云端，遐想千般，眼角悄然浮出一滴泪水，不知是欢喜还是悲伤，抑或是为谁而流……

出品公司	世纪纵横		
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：83 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		



上篇 穿梭时空铜陵寻友伴 指点笑骂率真见性情

未来的某一天，邪灵控制了人类，使出魔族最强的蛊惑人心的邪术，促使人类劣根性大爆发．于是人人反



目成仇，互相屠戮，导致人间尸横遍野，血流成河。

威力勇士宁景轩学艺神农架，面壁十年练就神功。这一天神明降临在他的面前，说世界已被邪灵控制，人类危在旦夕，神明将派遣六名历史著名人物协助他回到邪灵羽翼未丰的年代，将它们铲除在摇篮里，以拯救天下苍生。这六名历史人物是：诸葛亮、武则天、吕布、妲已、秦始皇、后羿，宋景轩欣然领命。

七人在乘坐飞毯穿梭时间遂道时，忽然受到邪灵的诅咒，失散在邪灵势力尚未扩张的年代……

宋景轩被一股强大的力量摔到河山村的一家酒店里，村人以为是邪灵来犯纷纷逃窜。宋景轩来到店老板面前表明自己的身份，老板说昨天张铁匠家屋顶跌落一个身穿道袍，手拿鹅毛扇的人。宋景轩一听便知是诸葛先生，忙离开酒店来到村东南张铁匠家，张铁匠说诸葛亮已经离开。然而刚踏出门口，诸葛亮便又旋风似地跑回来，说昨晚神明托梦，告知由河山村往南走，到达海边的古神殿才能与神明取得联系，并得到神的指点，而其他的同伴就散落在往海边神殿的路途中。

宋景轩、诸葛亮两人来到河山村村口，忽听竹林中有人喝斥，赶过去一看，原来是村人逮住了一只正在大嚼竹笋的熊猫。二人合力将“国宝”救出，熊猫说来日必报大恩。

两人出了河山村，沿铜陵大陆一路风尘来到海北的清流镇。在镇西向驼背爷打听镇里的新闻，得知昨天午时从清流镇上空跌落下两位“仙人”，其中一男子不知去向，另一女子被神医徐扁鹊救起。两来到镇北徐扁鹊家，得知那跌落的女子(武则天)已离开。离开徐家，从村人口中得知自从徐扁鹊在镇上行医，虽医术如神、救死扶伤，但镇上有许多人自此之后都不约而同地病倒了，两人心中见疑。来到镇东的一口水井旁，诸葛亮建议提水化验，宋景轩摇动井旁辘轳，提出来一桶井水，诸葛亮尝过井水后判定被人下了毒药。两人推测问题一定出在徐扁鹊家，于是返回徐家，在北墙的壁柜处打开暗门进入密室，见徐扁鹊正欲伤害武则天，二人立刻上前揭露徐的真实面目并将其除掉。这时武则天悠悠醒转，回忆昨



天和吕布跌落清流镇的情形，说吕布欲开小差脱离队伍，已往东南方向逃去。

来到铜陵大陆东北的逍遥城，在城门遇见一个差役，说昨天城中来了一名武士，在醉香楼吃住不付银钱，



老板正纠结打手欲找他算帐。来到怡红院，老板娘说吕布在这里白吃白住白玩还出手伤人，一派情绪激昂欲以老命相拚的神情。在西北里间见到正寻欢作乐的吕布，诸葛亮和武则天对其晓以大义，吕布却搂着妖女方眉置若罔闻，一头栽到床上呼呼大睡。三人无奈欲出怡红院，却被老板娘率领一群打手阻住门口，向他们索要吕布欠下的银钱。三人见不能从正门出去，便来到东北房间内找出一条暗道逃离怡红院。出了逍遥城，在城东南山中进入一座迷宫，正撞见九尾妖狐欲吸妲巳元神。搏斗中妲巳中剑，宋景轩等人上前将妖狐击败救下妲巳。说起吕布开小差的事，妲巳因惑乱殷商朝纲，理应受到地狱刑罚，感恩于神明垂怜放其一条生路，她愿只身去劝服吕布。

四人返回逍遥城怡红院，妲巳见到吕布，使用狐媚



手段令吕布神魂颠倒。宋景轩打败妖女方眉，终得吕布加入队伍。

五人出了逍遥城，穿出山中迷宫到达铜陵大陆东部。来到太平城，在城门见一伙强盗正抢劫一客商银两，众人义愤填膺，上前击败强盗。强盗逃出城外，为了摆脱宋景轩等人的追杀，使用炸药将桥梁炸毁。五人只好返回太平城，去城北找修桥师傅。可是修桥师傅正为女儿的病发愁，无心开工。赵医生说欲治姑娘的病，须用象牙做药引。在城东北有座万象冢，里面必有象牙，但有妖魔镇守。

五人出城北行进入万象冢，在迷宫尽头见到守冢妖怪，将其打败后从洞中取得象牙。回到修桥师傅家，将象牙交给医生，医生马上配制药丸，治好了老师傅女儿的病。老师傅为答谢宋景轩一行人，率领徒弟连夜修桥，终于在雄鸡啼晓时竣工，众人得以继续南下。

过桥进入白帝城，遇到已成为强盗头的嬴政（秦始皇），说话间似乎已不认识众人，宋景轩料定其中定有蹊跷。将嬴政及其手下击败后，尾随至白帝山。追到山顶，但见嬴政面目狞狰，神色恐怖，诸葛亮说是被妖怪摄走了魂魄。于是众人返回白帝城，来到酷爱下棋的东方不败之家，诸葛上前与巫师对弈三局，累计两胜，巫师将招



魂幡交给诸葛。众人出城再次来到白帝山顶，诸葛亮使用招魂幡使嬴政清醒，嬴政加入队伍。这时，邪灵手下十二魔将之一的土魔疫鬼出现了，众人合力将其斗败，得到时空轮盘的子时叶片。在迷宫中往左下方前行走出山谷，再从左上方的一口水井处进入地下迷宫。在迷宫中杀死青苔怪，进入地下神殿。

神殿中，神明告诉六人到了海边神殿就意味着走完了第一里程的铜陵大陆。下一步必须到魔族控制的阳明大陆去铲妖除魔，在那里要取得一件被称为时空轮盘的宝物，只有通过它才能进入邪灵居住的浮游岛。而时空轮盘已被拆成十二块叶片，分散在邪灵手下的十二魔将手中。

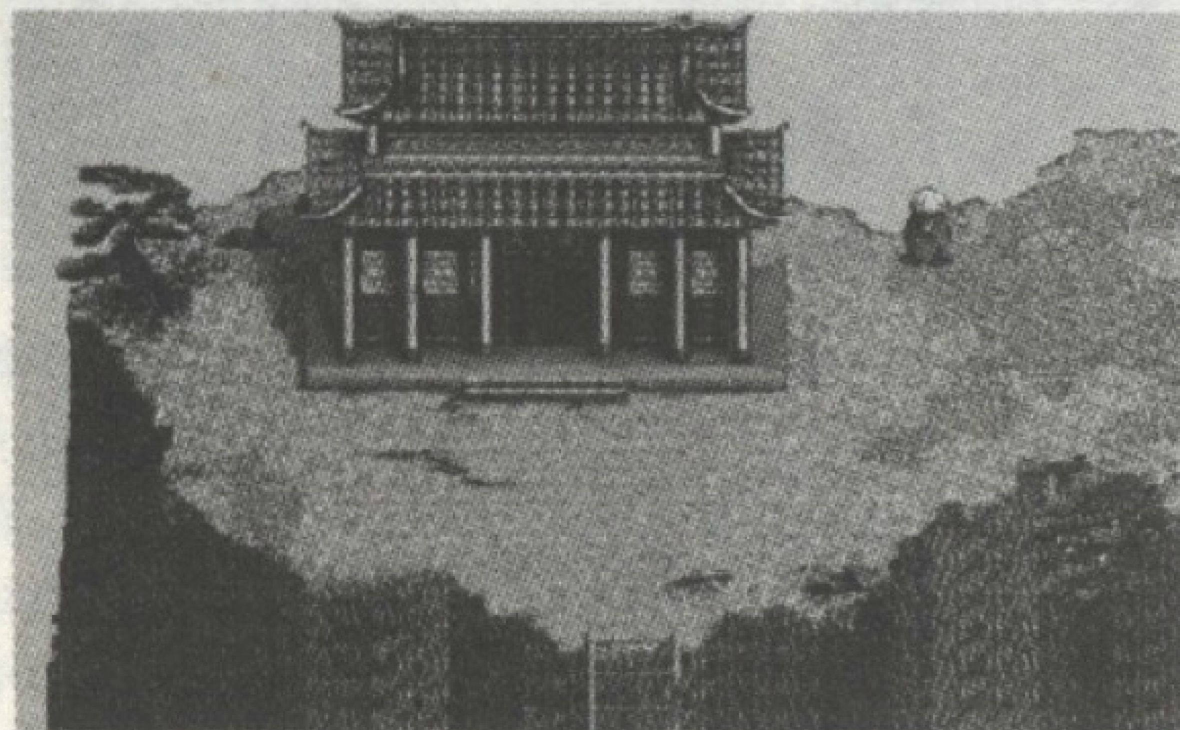
众人告别神明，出神殿往东北方向来到渡口，在渡口水中见到水魔幻姬，打败它得到丑时叶片，而后众人上船直往阳明大陆行进。

上岸后进入梦游城，此时夜幕降临，众人在客栈住下。半夜，吕布色迷心窍去找妲巳说话，却被妲巳借故闪开，吕布气得口吐鲜血，这时后羿赶来与众人会合。后羿说梦游城中的人神智恍惚，可能是邪灵魔将——暗魔梦

魔搞的鬼。于是七人出城西行进入水濂洞，在迷宫中左突右冲，最终找到暗魔梦魇，将之杀死得到寅时叶片。返回梦游城，人们的神智已恢复了正常，从路人口中得知陷空城的死魔怨尸和地魔尸傩也欲加害梦游城的人民。

下篇　扶济危弱四方集叶片　诛讨魔将浮游战邪灵

众人出城向北来到乱葬冈，在残碑荒冢间找到死魔怨尸，将其杀死得到卯时叶片。而后发现通往陷空城的路已被巨石挡住，只好返回梦游城，去炼金术士家取强力炸药。回到乱葬冈，用炸药炸开通道进入陷空城。与城人对话后先去城北看过僵尸，再去城东南人家与黑狗主人对话。宋景轩说出欲取黑狗血对付僵尸的想法，黑狗主人怜惜爱狗不肯放血。吕布大急上前欲抢，不料黑狗狂性发作，一口咬在了吕布身上，吕布大叫满屋狂奔，鲜血汩汩涌出。黑狗主人说用被黑狗咬过之人的血对付僵尸效果亦佳，于是众人得到狗血替代品——吕布之血。返回城北吓跑僵尸，进入房间中，见到地魔尸傩，将其战败得辰时叶片。



七人在房间内商讨未来讨伐邪灵的计划，为了统一行动增强凝聚力，嬴政提议选一位老大作为七位未来战士的领袖，秦始皇和武则天为了争夺老大位置大打出手，两败俱伤，宋景轩和诸葛亮出面调停并说明利害，然几位英雄各怀心胎、油盐不进。

穿出陷空城来到阳关城，众人一身乏累便在客栈落脚。半夜，化装成刘备的火魔散魂出现，他是被邪灵派来暗杀诸葛亮的。见到诸葛亮，假刘备失声痛哭，恭请诸葛亮出山共商破曹大计，诸葛亮思忖间，假刘备手执利刃欲杀诸葛。适逢宋景轩赶到，识破假刘备面目，火魔现出原形，逃之夭夭。

众人打点行装出了阳关城，北行进入海马宝物出租店获得避火珠。西行来到烈炎洞，在烈炎洞的尽端见到火魔散魂，击败它得巳时叶片。出火炎洞，踏过烈焰滩进入长明城，和路人交谈得知人魔鬼面占据了本地长明山上的光法寺，经常拦劫路人，无恶不作。出城西行南拐攀上长明山，进入光法寺。人魔使出镜光水月迷幻大法，众人陷入困境之中，幸好一位贤者施展神光大挪移将众人救出。

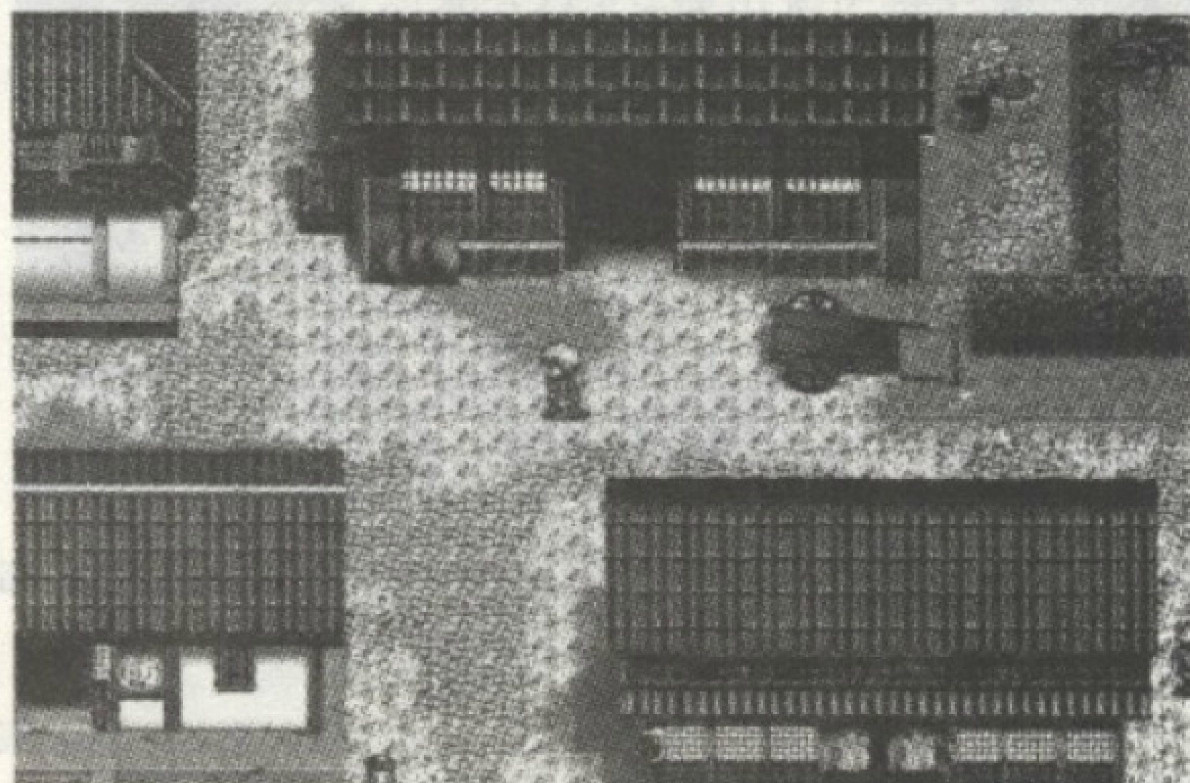
宋景轩醒来时身处长明城贤者家中，上前与白衣贤



者道谢。诸葛亮求教破解幻术之法，贤者叫众人去呼唤之塔找一位隐士。众人告别贤者出城西行北拐进入呼唤之塔，在第三层找到一位隐士。隐士已知众人来意，赠给七条定眼神巾，众人将神巾缠在头上，再次进入光法寺，打倒人魔鬼面得到午时叶片。

由光法寺左下方下山进入一片树林后，宋景轩发现不见了吕布，得知有妖怪作祟。在树林中找出木魔木灵，将之战败得未时叶片。转出树林来到风沙地带，沿西北方向循一串脚印进入矿坑中，穿过重重迷宫找到金魔虫影。吕布出言讥讽，金魔化成一个金锭将吕布砸倒，众人将金魔击败得到申时叶片。

看着倒在地上的吕布，众人皆以为其必死无疑，商量着爪分吕布遗物，各不相让。这时天上传来神明的声音，说众人心各异志，一盘散沙，使他感到彻底的失望。



宋景轩表示一定要将吕布救活治好，众人也在神明面前装模作样地反省了自己的错误和缺点。

出矿坑来到东北的龙门客栈，从矿工口中得知定魂珠的功用。在矿坑西北方找到宝物出租连锁店，从海蜇

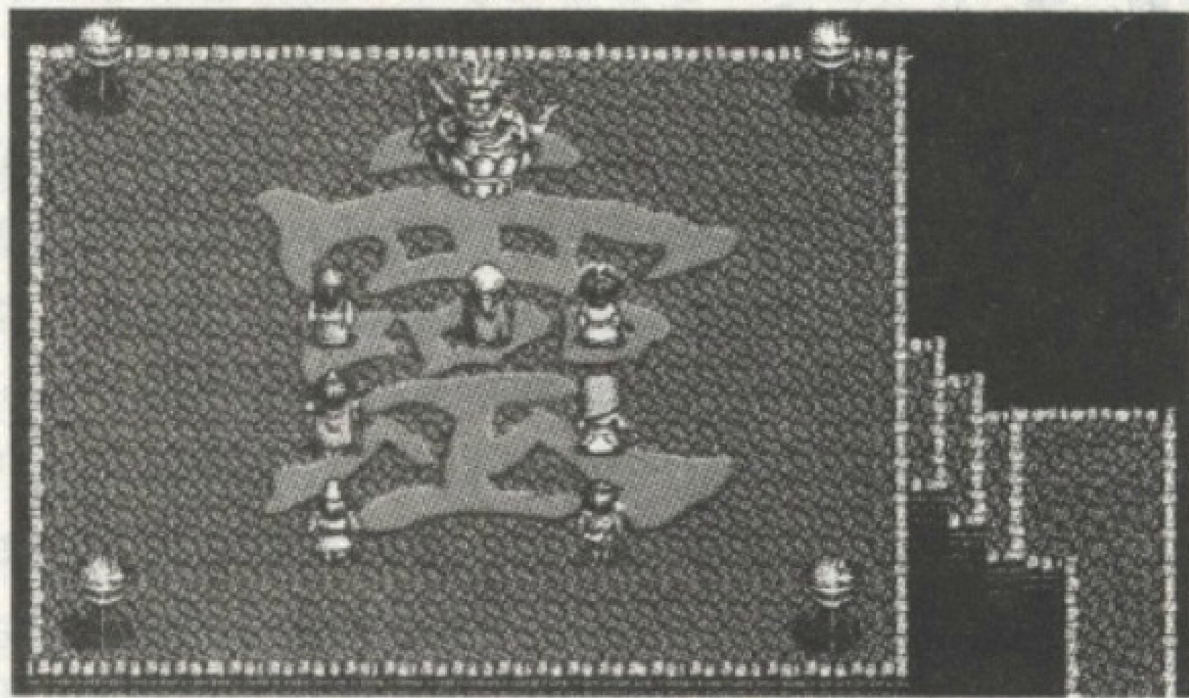
皮手中得到定魂珠。回矿坑给吕布使用定魂珠，使吕布起死回生加入队伍。

来到矿坑南方的天荡城，在城门遇见光魔夜伽和生魔月魂。一番唇枪舌剑后，众人一拥而上将光魔殴败。光魔登时发出眩目白光，耀得众人头晕脑胀。这时生魔月魂倒戈一击杀死了光魔。在宋景轩颇感意外，询问之下，



生魔说他不满邪灵大王作为，决定从此告别恶道魔界，专心修道向善，说完交给众人酉时叶片和戌时叶片。临别时，生魔说最后一个魔将天魔无形就在迷幻洞中，这家伙善于变幻，非常狡猾，叫大家格外小心。

出天荡城西行进迷幻洞见到天魔，天魔劝众人归依邪灵，众人破口大骂，使出车轮战将天魔击败，天魔元神逃走，众人得到亥时叶片。这时终于集齐了时空轮盘的十二块叶片，可以向邪灵展开挑战了！正在此时，神明忽然出现在迷幻洞中，当众人将十二块叶片交给他后，他

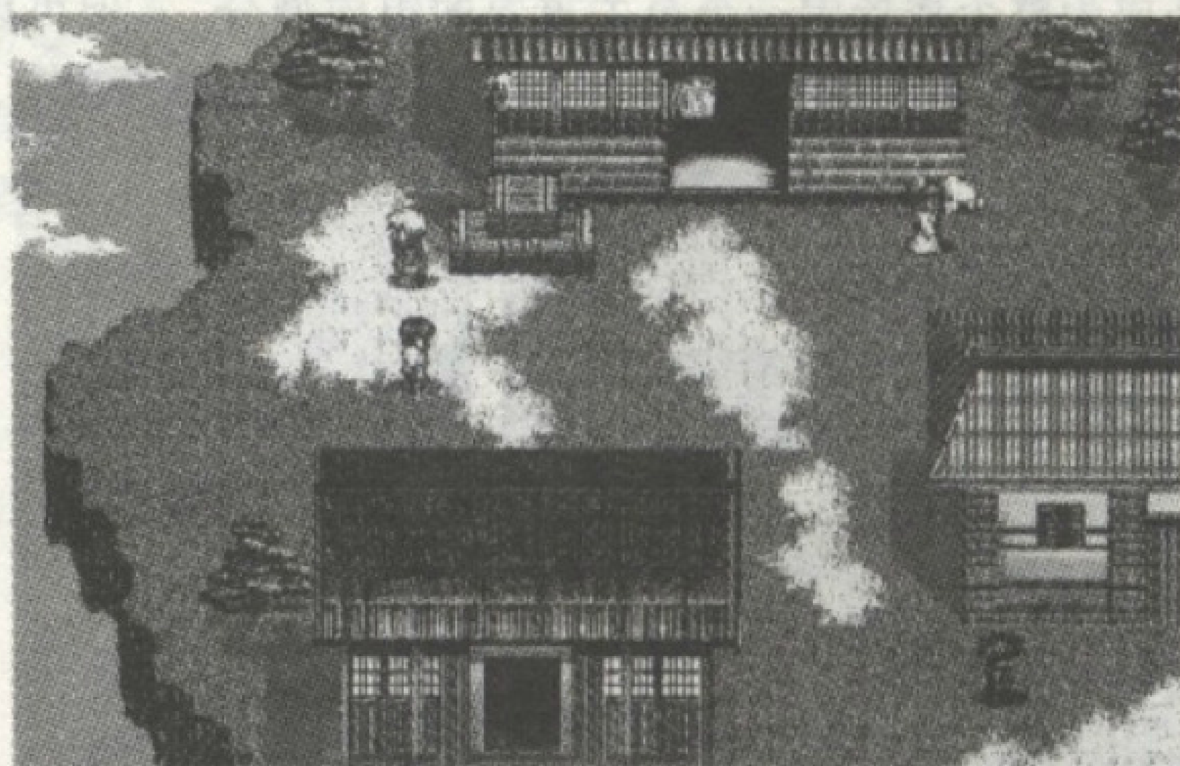


现出了天魔元神的原形，让众人前往明镜山。

众人穿出迷幻洞攀上明镜山顶见到天魔，天魔哈哈大笑，飞入一面明镜之中。诸葛亮说在隆中隐居时曾听水镜先生说，明镜山的明镜只有大恶或大善之人才能进入，寻常人只有舍弃魔性的自我，脱胎换骨才能进入。于是七人冒着生命危险与七人心灵深处的魔性自我展开一战，诛灭魔性后七人一起闯入明镜之中。

在明镜中心见到天魔，天魔欲耍手段被众人识破。经过一场艰苦血战，终于歼灭了天魔，夺回十二块时间叶片。众人将叶片按子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥的顺序在轮盘上放好，从轮盘中心传送到浮游岛。过铁索桥进入浮游城，由于邪灵的统治，浮游城到处弥漫着森森鬼气，居民也都对邪灵的统辖表露出深恶痛绝的态度。出城过铁索桥找到邪灵宫，在正中的一条甬道上遇到魑降使，打败他后打开第一个机关。从前方墙壁左边第一扇门进入迷宫，打败屠伤使，打开第二个机关。从墙壁左边第二个门进入迷宫，打败妖冥使，打开第三个机关。从墙壁右边第一道门进入迷宫，在正中的邪字地毯上传送入另一处迷宫，由右边小门进入密室见到邪灵。

邪灵对来自各朝代的七位英雄深感佩服，欲说服众人归附魔界，众人报之以一番嘲弄，而后义无反顾地投入到一场血战之中……



邪灵终于沉重地倒下，他没有机会完成他邪恶的梦想，因为他的身旁，有七位英雄正昂首挺立着。

神明对于七英雄的事迹嘉言赞许，让他们返回各自朝代继续走完人生的历程后，将赐封他们为时间宫殿的守护神。

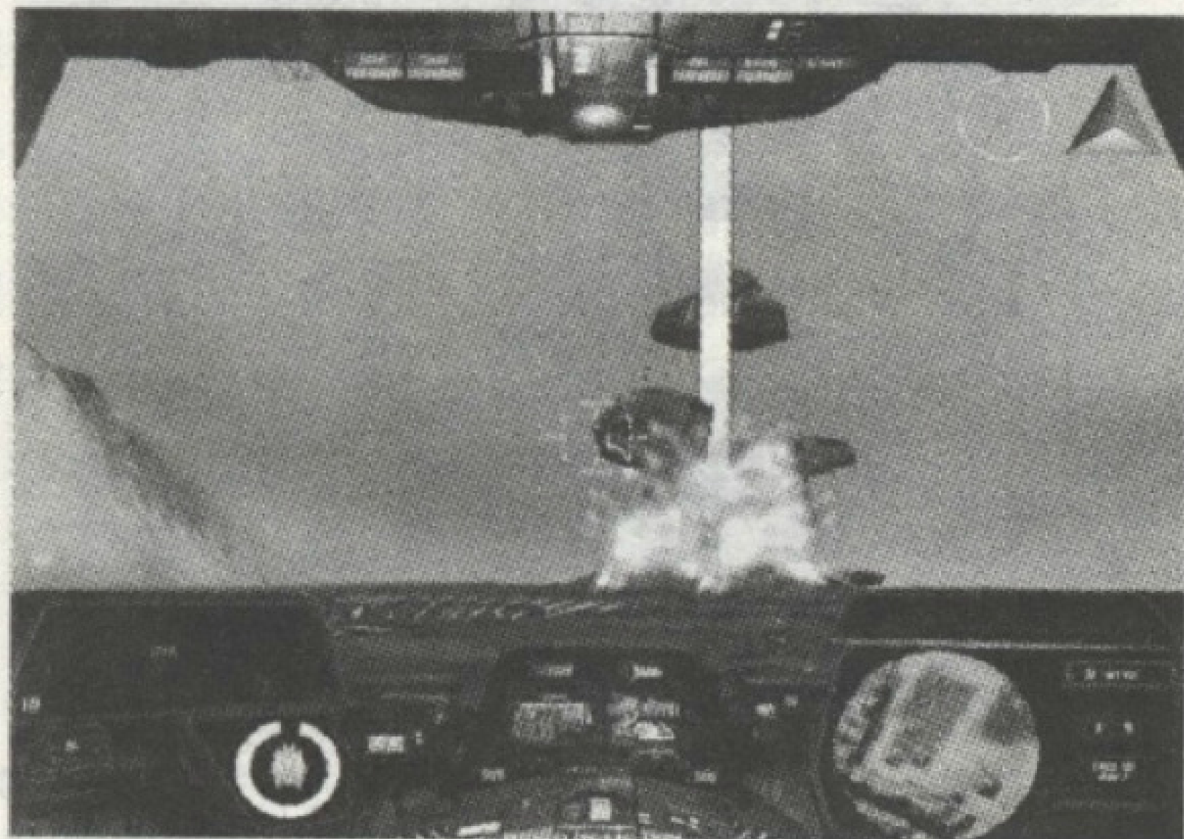
正是： *江水滔滔山万重，*
大刀在手向天横。
行善济危伏魔将，
万古传颂七英雄。

出品公司	天堂鸟		
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★	总评：73 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★		

机甲叛乱 UPRISING

上海 流星雨工作室

3DO公司的《机甲叛乱》(Uprising)无疑是在如今众多即时战略游戏中十分引人注目的一个。它成功地将即时战略与第一人称视角作战的乐趣巧妙地融合在了一起,使玩家不再是一个永远待在天上的"无关"人员,而是成为整个战场中一个至关重要的组成部分,不但可以



亲自参与战斗,还担负起整个战场的指挥重任。无怪《机甲叛乱》在97年末的Internet上成为令人注目的焦点,不仅获得了网上著名电脑游戏杂志AV所评出的年度最佳界面奖以及年度最佳游戏性奖(同样能够同时获得两项奖的也只有Quake2),还与《横扫千军》(Total Annihilation)、《地下城守护者》(Dungeon Keeper)以及《帝国时代》(Age of Empires)并列成为年末最值得购买的四款即时战略游戏之一。

对于这样一款如此成功的游戏,我们自然不能放过。在经过了数日征战后,终于能够将下面的这些经验与征战历程写成文字。希望能够为广大的起义军指挥官提供一定的帮助。我们并不想写诸如操作、热键之类给新手的初级攻略。这里讲述的都是我们在《机甲叛乱》中以"血"与"汗"换来的教训和经验——第一部分"战斗技巧"是我们总结出来的在《机甲叛乱》中求得生存和胜利的一些必知法则;而第二部分"征战日记"则是我们过关的一些心得,其中开始几关讲得比较详细,而后面的就比较简略。这是由于总的战斗思路是一致的,所以到了后面几关我们就无需再多说,各位指挥官只要参考前面的战斗技巧及最初几关的作战心得,便应该可以过关斩将了。

战斗技巧

一、关于建设

1. 首先升级常规科技

尽管幽灵战车的威力十分强大,但是《机甲叛乱》并不是《雷神之槌》那样的英雄主义游戏,它所要求的是一种团队合作的精神。在游戏中大部分战斗都需要依赖你的部队协同作战而非幽灵战车的单打独斗,所以应该尽量先将升级点数用在部队上,然后再考虑幽灵战车的装甲与武器。根据我们在实战中的经验,如果幽灵战车武器升两级的话,其在实战中的效果大概还不如轰炸机所升的一级。

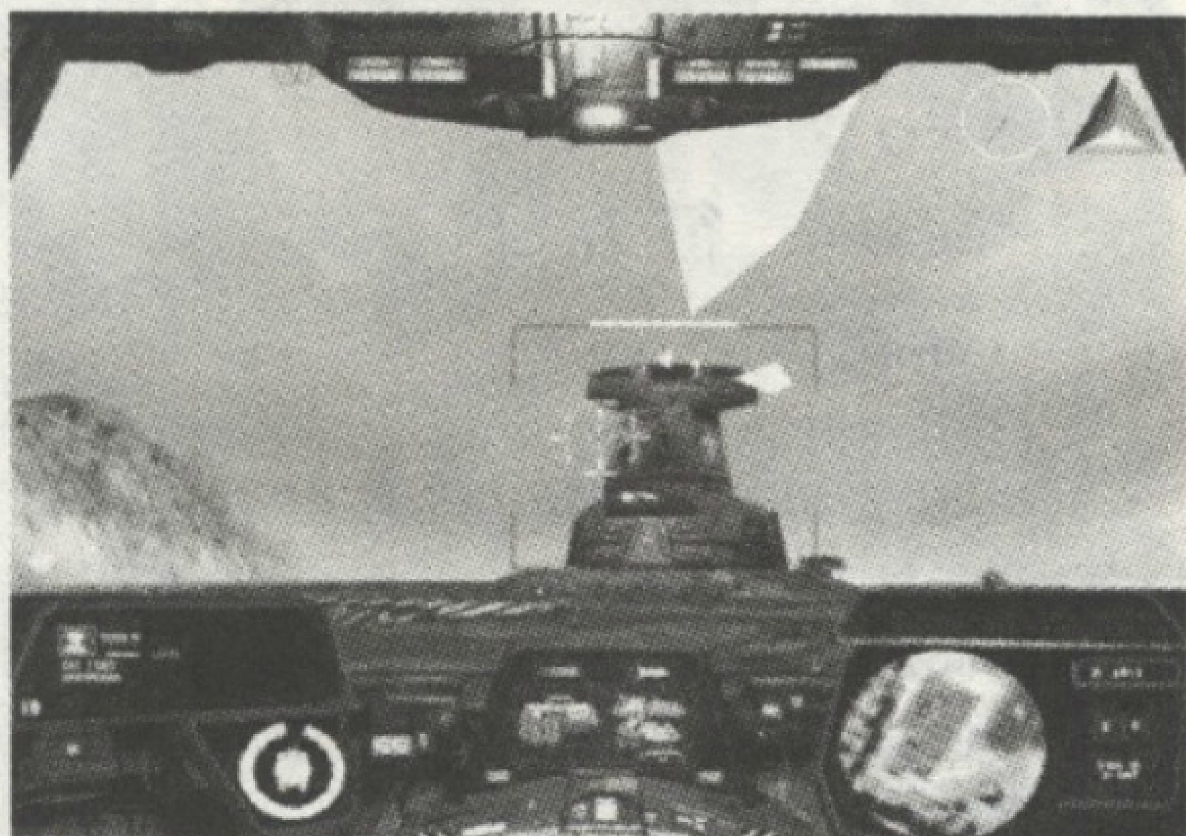
2. 升级时应注意协调

游戏中共有四种作战单位,坦克和AAV战斗机只在对付其它的机动单位时才能够发挥作用,而步兵与轰炸机则是摧毁敌方建筑物的最佳选择。我们建议在升级时尽量针对一种单位进行,使它升到极限后再转向下一个。至于升级的先后顺序,笔者的习惯是轰炸机与AAV战斗机。虽然步兵比轰炸机便宜,但相比较而言他们的威力不如轰炸机。而且步兵容易被任何敌方单位摧毁,而轰炸机则只需担心敌方要塞的炮台及地对空导弹。但若过分依赖轰炸机也是个危险的做法,因为它们过于庞大、慢速,其最大的弱点在于它们只会直线飞向目标,所以在你发动轰炸袭击前,尽量确定轰炸机要飞过的区域是已经探测过的,最好用其它兵种(包括你自己)将敌方要塞炮台的注意力吸引开,否则当它们从空中坠落时你甚至还不知道。至于AAV战斗机和坦克之间孰优孰劣就要看个人爱好了,笔者个人偏好AAV战斗机,虽然它的防御力不如坦克,但其机动性相当好。只要它一出现在附近,要塞炮台就会象见了血的鲨鱼一样钉着它,所以通常情况下它都是除了幽灵战车之外最好的诱饵。不

论你的选择如何，一旦决定了升级方向就一直研究到底再转变方向吧！

3. 充分发挥你的高等级部队的力量

这句话的意思是尽量使用你已经升级的部队，虽然价格相差无几，但他们所能造成的伤害确是大大增加



了。如果你已经升级了AAV战斗机，那么就不要去理会坦克了，因为它们已经没有什么用了。同样，如果你已经升级了轰炸机，那么也就意味着你可以放弃步兵了。当你的升级对象已经升到了一定的程度，那么在允许的情况下就可以多建造一座制造工厂。两个同类型的工厂使得战斗单位以“两倍速”进行生产，且允许你建造增强型的建筑物，这样你就能够最大限度地发挥出升级单位的威力了。所以建议各位千万不要做诸如建了一个轰炸机工厂后（此时你的轰炸机技术等级已经达到5级），又造了一个步兵工厂（未升级的步兵只有可怜的1级）这样的蠢事，它不仅浪费了你宝贵的资源、建筑空位，还大大降低了你的战斗能力。

4. 不可完全放弃对幽灵战车的升级

优先升级部队并不意味着你可以放弃幽灵战车的升级。由于弹药十分昂贵，而一旦弹药用尽，除非你得到“完全武器恢复”的宝物，否则在这个关卡中你将无法再获得。即使幽灵战车被摧毁且再生，或回到了要塞呼叫区进行修复，你的特殊武器也不会恢复。考虑到这点，你应当经常为激光炮和有限的热寻导弹进行技术等级的升级。

5. 首先升级炮台，再升级地对空导弹

道理很简单：因为炮台能够攻击任何敌方单位，而地对空导弹基地只能够攻击空中目标。

6. 在同一时刻只拥有一座能量工厂

你应该在一个给定的地图上只建造一座能量工厂，当然你不必担心这样做会有什么损失，运用循环建造的方法可以绝对保证你组建军队的能力。例如，我们假定你登陆到一个星球并接管了一个有四个建筑物空位和5000单位未提取能量的控制区。你已经呼叫了要塞，接下来的建筑物则应该是能量工厂，最后是步兵工厂和坦克工厂。接着在勘探该星球的过程中，你遇到另外一个有三个建筑物空位的控制区。接管它并呼叫了要塞后，你建造了另一座步兵工厂和一座AAV工厂。当过一会儿后你注意到幽灵战车的能量表不动了（或在下降），于是激活卫星地图，单击拥有能量工厂的控制区，卖掉能量工厂并立即在那儿建造新的步兵工厂。现在单击第二个控制区，卖掉步兵工厂，再买一个新的能量工厂。这样你就可以轻而易举地保证两个要塞中的能量都能被完全开发，而且同时也腾出了最大限度的建筑空位。不过应该指出的是，如果你想建造一个杀手卫星工厂，那么你还是需要拥有两个能量工厂的。

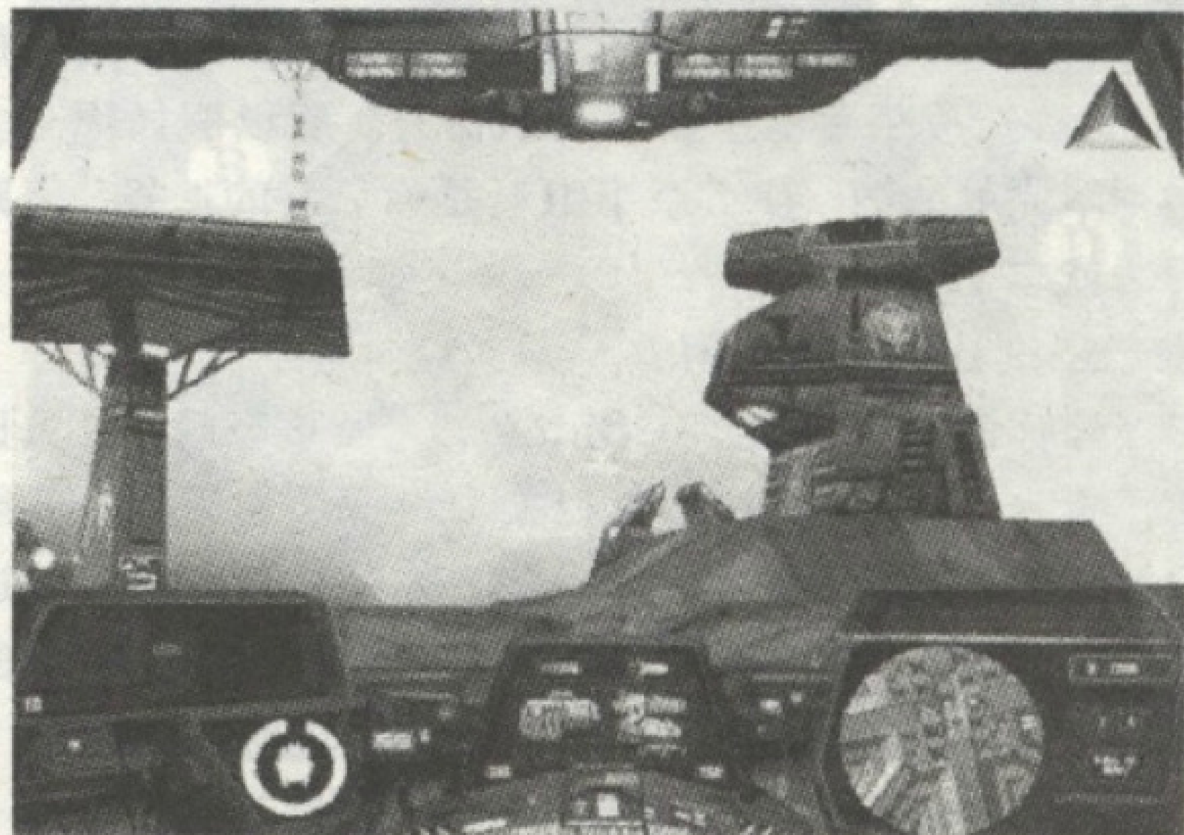
二、关于战斗

1. 不要事必恭亲

永远不要试图自己做每一件事情，相反，你应该永远呆在最安全的地方指挥你的部队去进攻。虽然这样做有点卑鄙之嫌，但古话说得好：留得青山在，不怕没柴烧。

2. 采用运动战术进攻要塞

当你准备进攻敌方的一个要塞时，可以先零星部署一些吸引敌人火力的部队，然后开动你的幽灵坦克向要



塞开火。当敌人向你射击时，你马上开始左右平移，甚至围着它绕圈子（就象印地安人对待白人那样）。由于要塞炮台射击的速度比不上幽灵战车的移动速度，所以只要闪避得当你就能够毫发无损。在继续向它开火吸引其注意力的同时，你也不要忘了让你的部队发起一波波的攻势。一个好办法就是按“K”键切换到敌方要塞视角，这样你就能够更加容易地闪避其炮火。当然，这个战略只在敌方要塞位于没有什么障碍物的平原上时才会十分有效，多练习一下，你就会喜欢这个方法的。

3. 碾压也是一种很好的杀敌方法

即使你耗尽了弹药，幽灵战车仍是一个不可忽视的力量。不要羞于碾压，尤其是对付步兵时。通常这是干掉他们的最好方法——因为你没有浪费弹药便送他们上

路了。

4. 杀手卫星是"大富翁"的选择

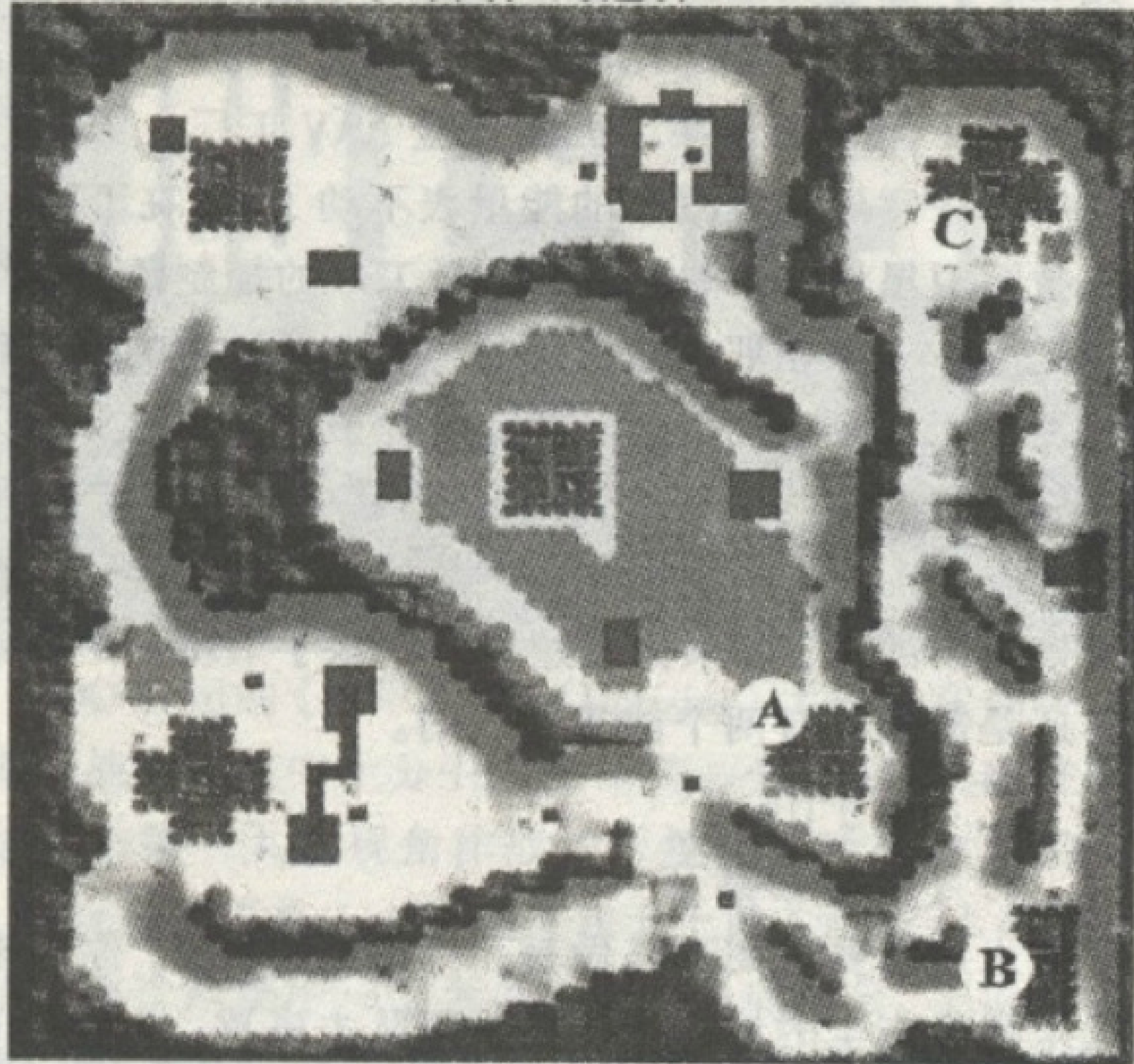


图1－1

因为它很贵——同样的900单位能源能够给你带来7架5级的轰炸机，或是15架1级的轰炸机，你更可以用这些能源换来好大一群士兵，而使用杀手卫星的好处便是你不必担心它会被击落，方便又省力。但实战经验告诉我们，如果用7架5级轰炸机的话，只要指挥得当，足够造成杀手卫星两倍的杀伤力。所以假如你有多得用不完的能源，那么杀手卫星是你最好的选择，否则的话就忘了它吧！

5. 别让你的部队闲着

当你的部队打完了一场战斗，无所事事时，要么让它再投入进攻，要么召回它以换取能源。如果你需要能源，那么对准它后按"Delete"键；如果需要它再投入进攻，那么对准它按"End"键，然后再对准你希望它攻击的目标再按一下"End"键，这样它就会再次发起攻击。

6. 在你的呼叫区里放置一些"小礼物"给对手

由于敌人十分喜欢跑到你的呼叫区里，所以可能的话(就是你已经拥有了地雷技术)，在呼叫区中放置一些地雷是对敌人很好的一个小小"圣诞礼物"。

三、关于其它

1. 利用电脑的AI漏洞

尽管《铁甲叛乱》中的AI在目前同类电脑游戏中算是做得较好的一个，但其中仍有不少的漏洞可钻。例如当电脑进攻你的基地时，会向同一个地点传送作战单位，所以如果你摸清了这一点后就可以在这一区域安置炮台以取得最大的利用效果。

2. 存档、存档、再存档

在以下情况下存档吧——当你正在进行一场艰难的战斗而取得了一定的进展时；在升级前后以不同的名字存档是个不错的主意，这样当你在下一关发现这一升级不合理时可以有个补救的机会。

3. 大丈夫当能进能退

如果你发现一个星球太难攻克，那么试试这个星系中的其它星球。也许它会比先前的那个星球更加容易，而获得的资金也能够让你进一步升级部队以应付那个难打的星球。

征战日记

一、Calva 星系

1. Erudara

任务简报：由于帝国部队仅运送了极少的供给，所以大部份作战区域还未被占领，因此在被探测到以前你有很多时间建造一个基地。帝国通过一个位于东北部，防御良好的基地来控制Erudara。为了使Erudara成为我们在这个地区的一个重要堡垒，我们必须从帝国的控制下夺取那个基地。

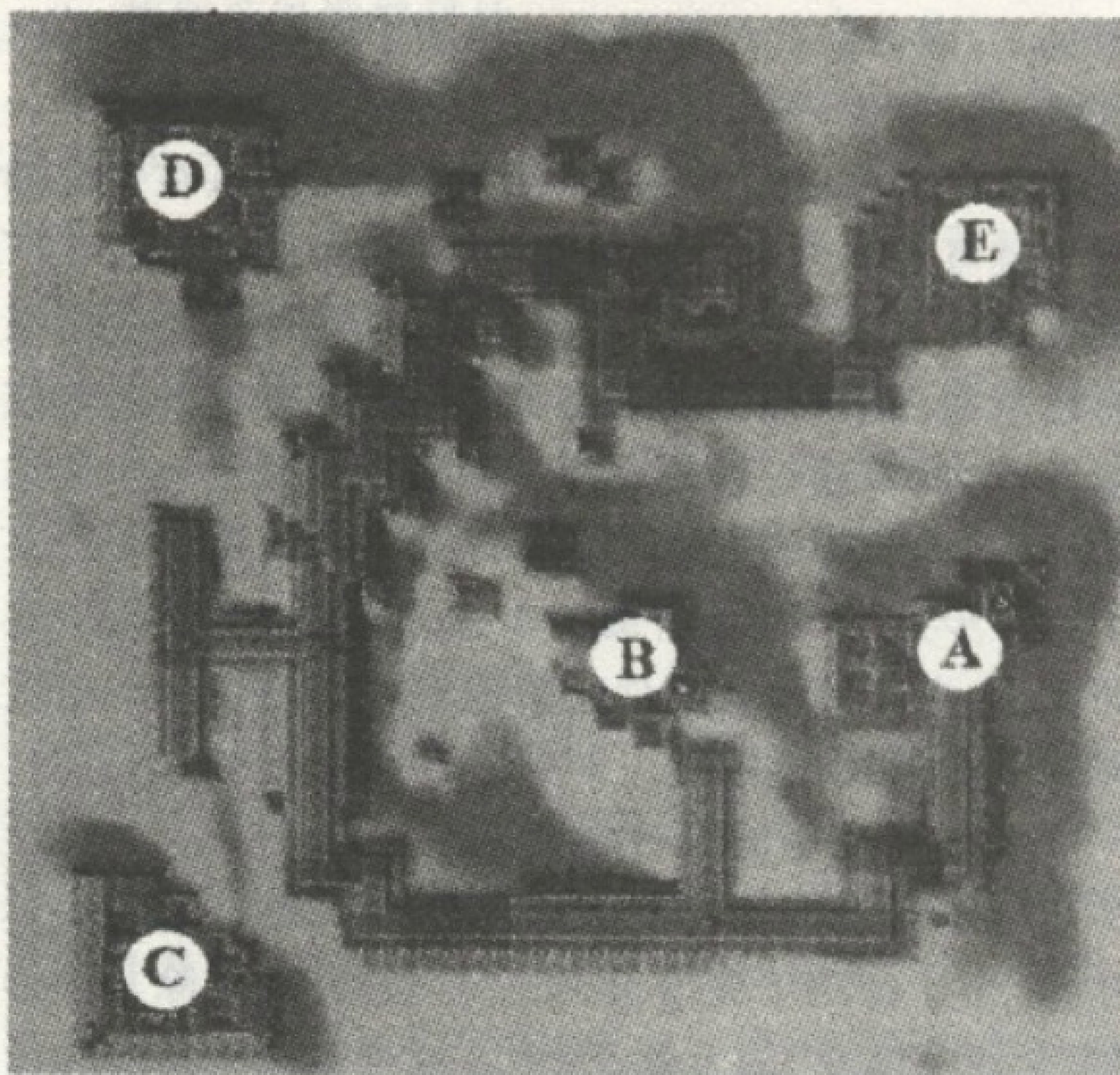
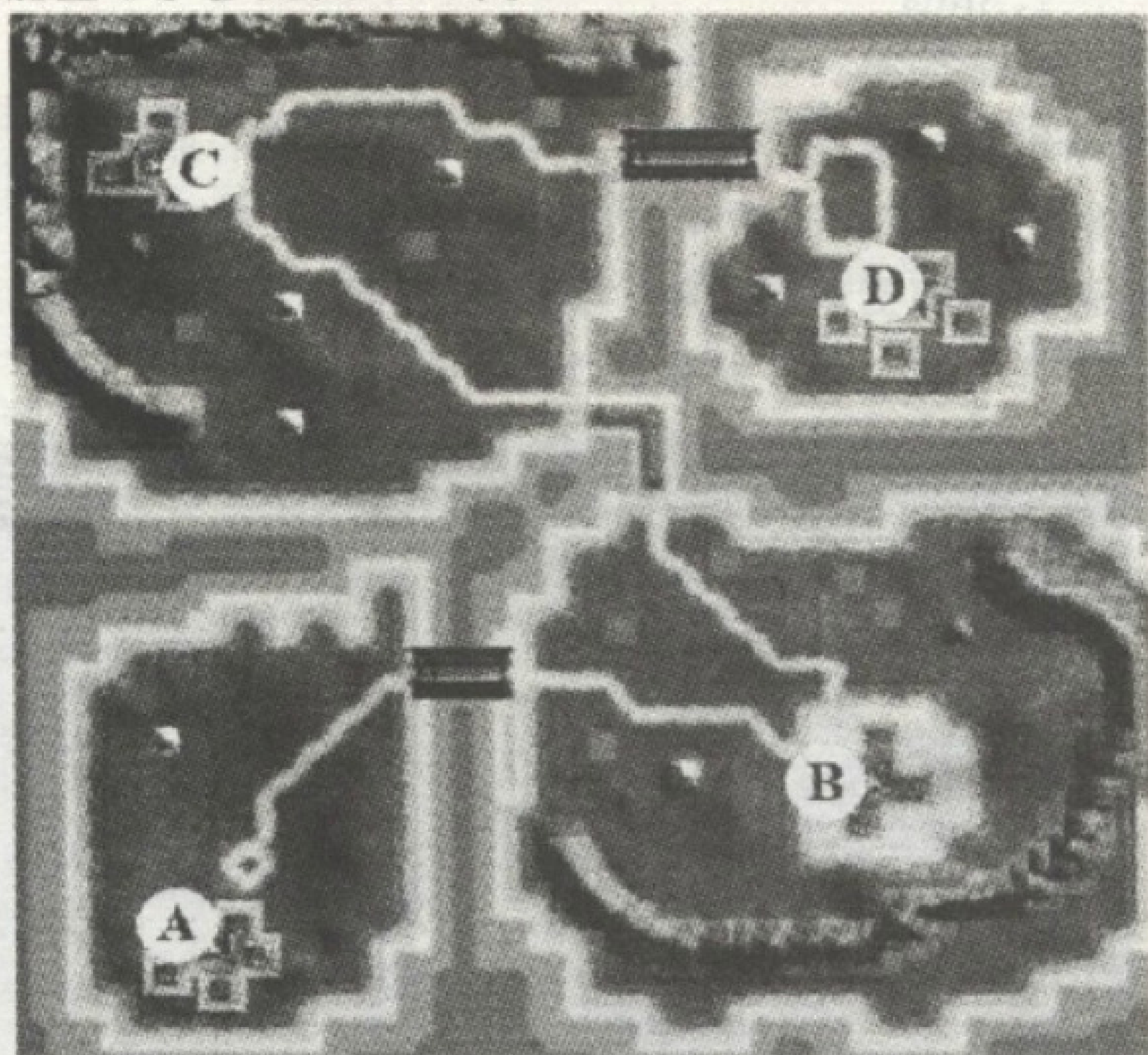


图1－2

作战策略：作为第一关，其难度自然只能算是Very Easy。一开始马上在出发地A处附近的控制区呼叫要塞，建立基地。在两个建筑空位上分别建造能量工厂及轰炸机工厂。建起一两个激光炮台所构成的防御设施后，迅速向东南角挺进。用幽灵战车轻易干掉两三个炮台后，可在东南角的B处找到一个无人占领的控制区，这里唯一的建筑空位可以生产坦克。然后一路向北到达此关的目标——C基地，利用轰炸机对付要塞，用坦克对付机动部队，你自己则去吸引要塞炮台的火力，相信用不了多久就能够成功地摧毁整个敌方基地。至于此关中的其它基地，如果你愿意的话也可以打，不过与过关无关罢了(如果A基地的能量采完的话，你可以运用前

面所述的"只建造一个能量工厂"的原则,将 A 基地的能量工厂与 B 基地的坦克工厂互换一下,这样就能继续开发能量了。参见图 1-1)。



⇧ 图 1-3

2. Priva

任务简报:考虑到 Priva 星球的微不足道,许多在 Priva 的部队被召回帝国本土,留下了大量的空白地带。通过与在作战区域中的一个基地的断断续续的联系,帝国将不会马上发觉我们的攻击并作出反应。为了控制 Priva 的矿产资源,我们必须找到并摧毁帝国的基地,最终切断帝国和 Priva 的联系。

作战策略:此战的目的是占领所有的控制区。在 A 地建立起第一个基地后,沿着道路箭头的指向,依次占领没有什么力量的 B、C、D 三处基地。然后一鼓作气以四个基地的实力将最后 E 处的敌军基地摧毁并占领,就可以获胜。不过在这一关要注意帝国军的 AAV 战斗机,这些从天而降的家伙相当难缠,建议建造一座 AAV 战斗机工厂。当幽灵战车遭到敌军 AAV 战斗机攻击时,迅速部署你的战斗机与其战斗,其它的你就不必多管了。至于基地的防御,用地对空导弹就足够了(参见图 1-2)。

3. Solaris

任务简报:太阳系的加入将进一步加强我方反对帝国的力量。由于远离帝国势力,这个地区的帝国部队不会组织起强有力的反击。只有既摧毁所有本地敌方设施,又完全控制住作战区域的基地,才能将这个星球置于我们的控制之下。

作战策略:建立好 A 处的基地后向东过桥,用轰炸机摧毁四五个零散的军事工厂后占领 B 处的控制区。向北过石桥到达 C 处的控制区,占领此处的控制区后还可以得到 C 处东面不远处原本被大闸包围的宝物。最后向东过桥,倾全力攻克帝国军在此唯一的要塞基地后就能顺利过关了(参见图 1-3)。

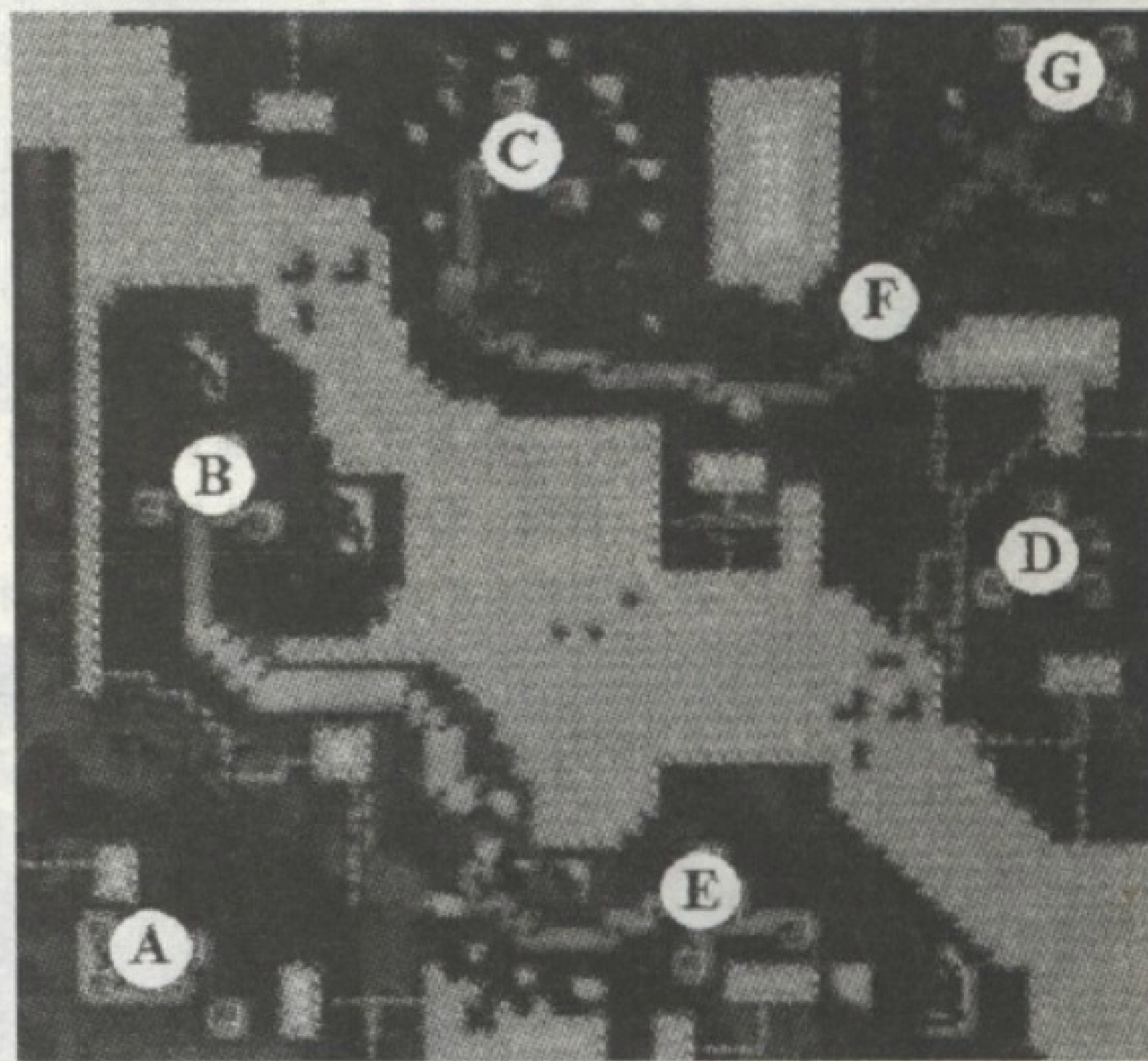
二. Etamin 星系

1. Chaud

任务简报:当我们控制了 Chaud 的资源并利用其先进的燃料电池时,就能够运送庞大的舰队进入帝国的空间,这将迫使帝国撤回所有的军队来防卫。控制 Chaud 需要夺取所有的基地并保证本方基地的安全。

作战策略:首先要依次占领 A、B、C、D、E 五处控制区,从而打开 F 处的大闸,这样才能够摧毁并占领 G 处的帝国要塞,最终过关。其次是要注意本关的地形比较恶劣,如果陷入岩浆中的话会对幽灵战车造成伤害,所以行动时要小心。最后要注意的是一开始时会有一座重型激光炮台拦住你的去路,如果你的武器升级不够的话,建议你先买一架轰炸机来对付它,这样才能建立起你的第一个基地(参见图 2-1)。

2. Dinarou



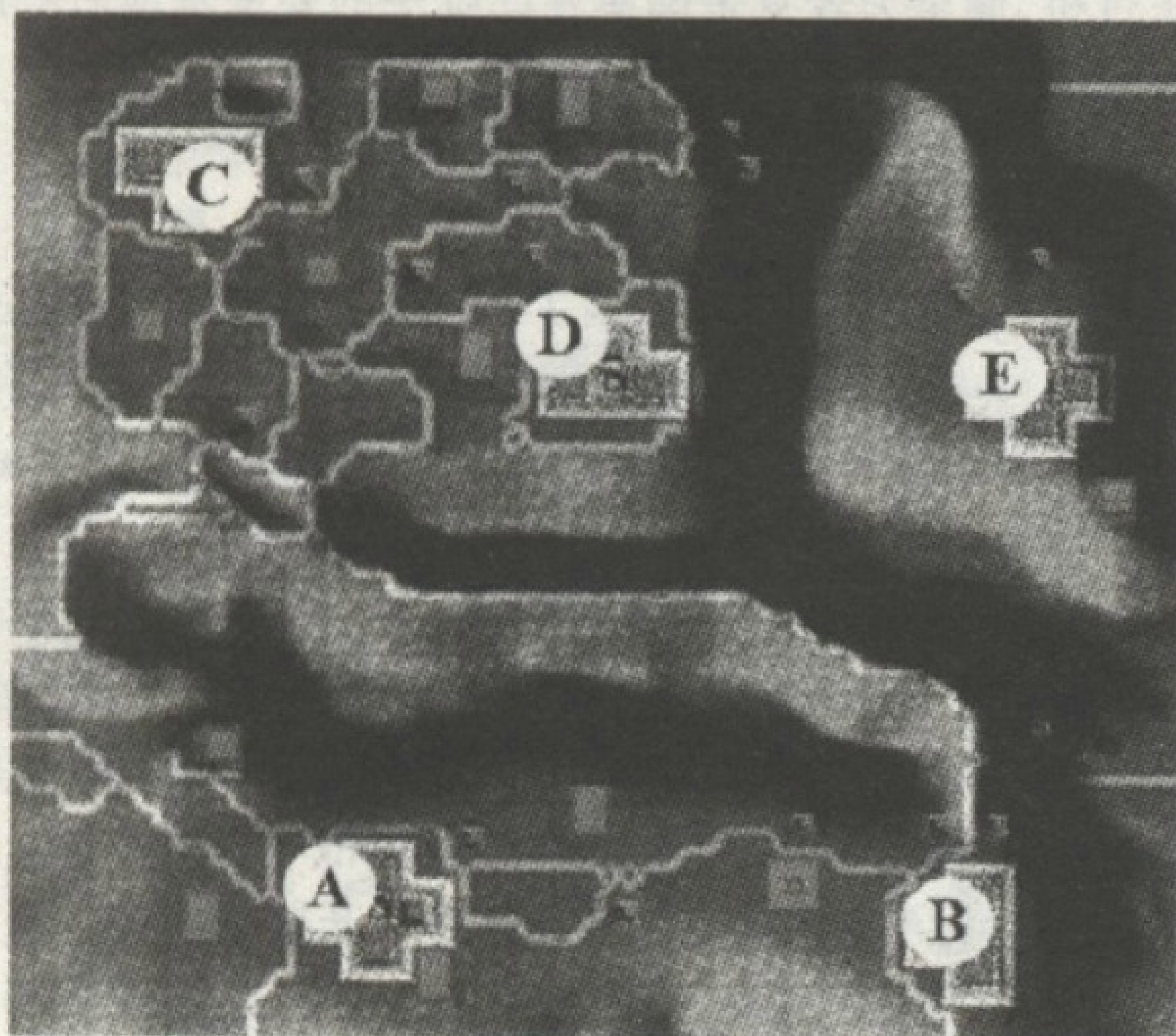
⇧ 图 2-1

任务简报:为了能从 Dinarou 的最高峰观察整个作战区域,帝国在这里建造了基地,确保这个星球的安全,其指挥中心的有利地形可以使帝国迅速组织防御力量以挫败任何进攻,因此破坏整个基地将使帝国军队陷入混乱,以便我们夺取 Dinarou。

作战策略:这是目标十分简单的一关,只需摧毁并占领 A、B、C、D、E 五个要塞即可。但是难度着实不低,尤其因为帝国军已经拥有了杀手卫星技术,所以当你看到了类似于卫星天线的建筑时应马上将其解决掉,否则被敲上一下就够你受的了(参见图 2-2)。

3. Scintillae

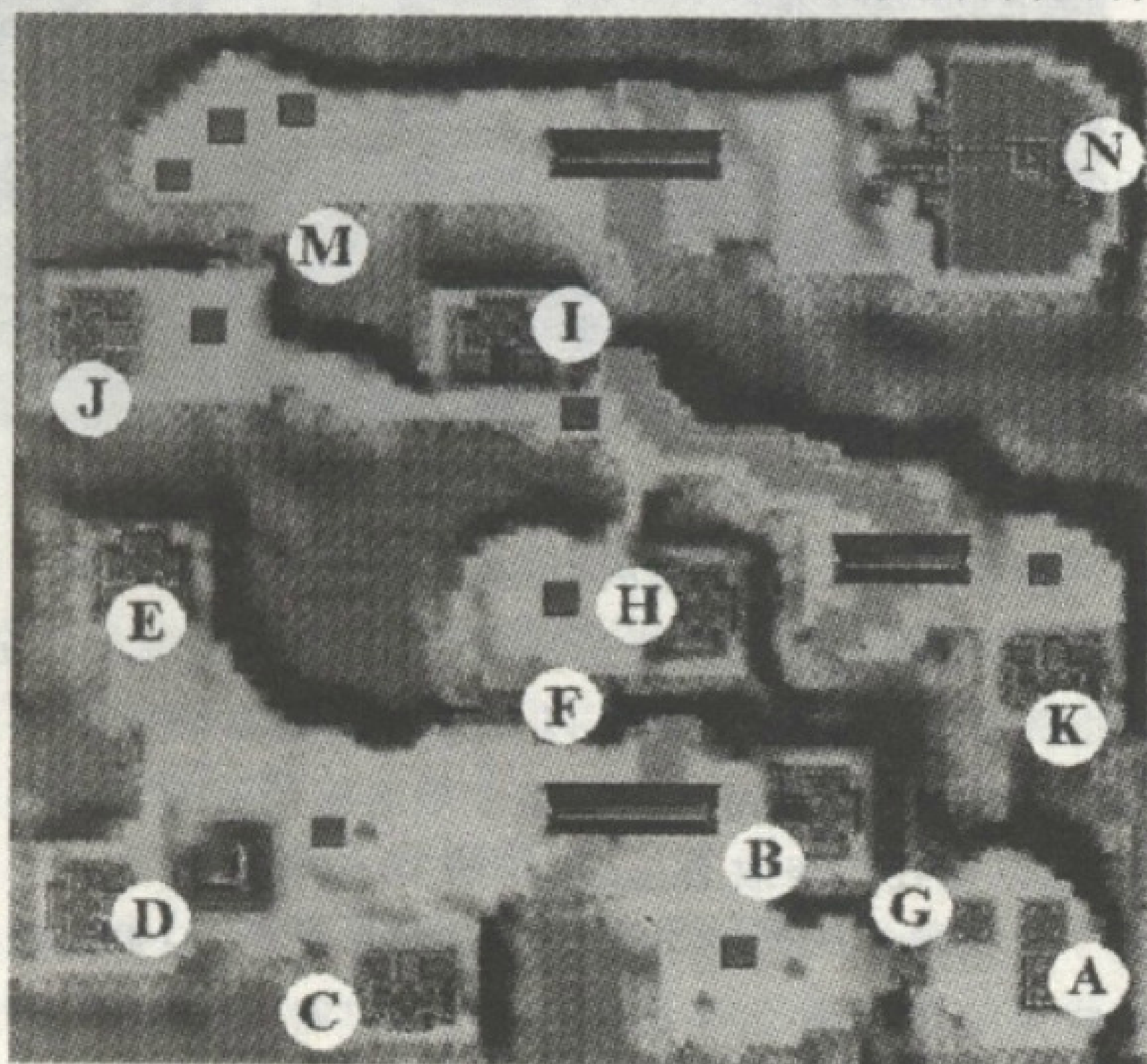
任务简报:摧毁帝国的尖端武器研究设施。如果你能摧毁维持星球周围磁力盾的技术中心之一,我们就能



⇧ 图 2-2

在其它技术中心补偿磁力盾变形之前，通过传送装置给你增派援兵。

作战策略：这是比较特殊的一关，玩家没有自己的基地，目标是要摧毁 N 处的帝国要塞。为了得到军队，你必须摧毁 B、C、D、E、H、I、J、K 处的技术中心才能够从传送来的宝物中得到部队。而 G、F、M 处的闸门一旦走过就会升起并不再打开，所以一定要在完全摧毁了本地区的技术中心后才能离开。此外，得到的部队应该尽量少用在路上的战斗中，能逃则逃(尤其是对付炮台)，要将



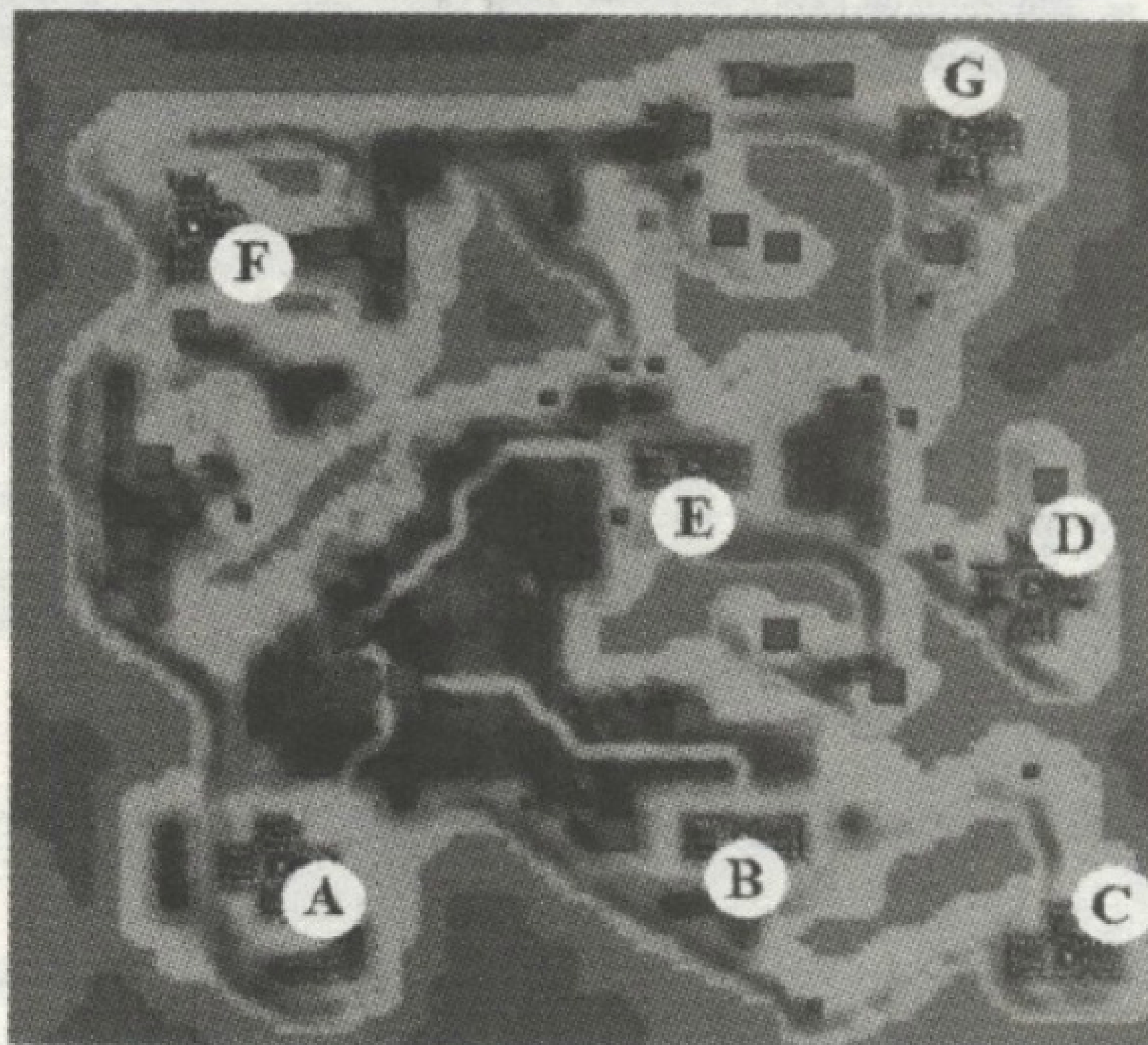
⇧ 图 2-3

所有力量全部投入到最后攻占要塞的战斗中去。最后不要忘了在进入战场前购买象迫击炮 (Motar) 这样专门对付建筑的武器技术，这样在摧毁技术中心时可以不用浪费部队，至于它的弹药则不用太担心，本关的武器全满宝物还是不少的(参见图 2-3)。

三、Euro Nodelus 星系

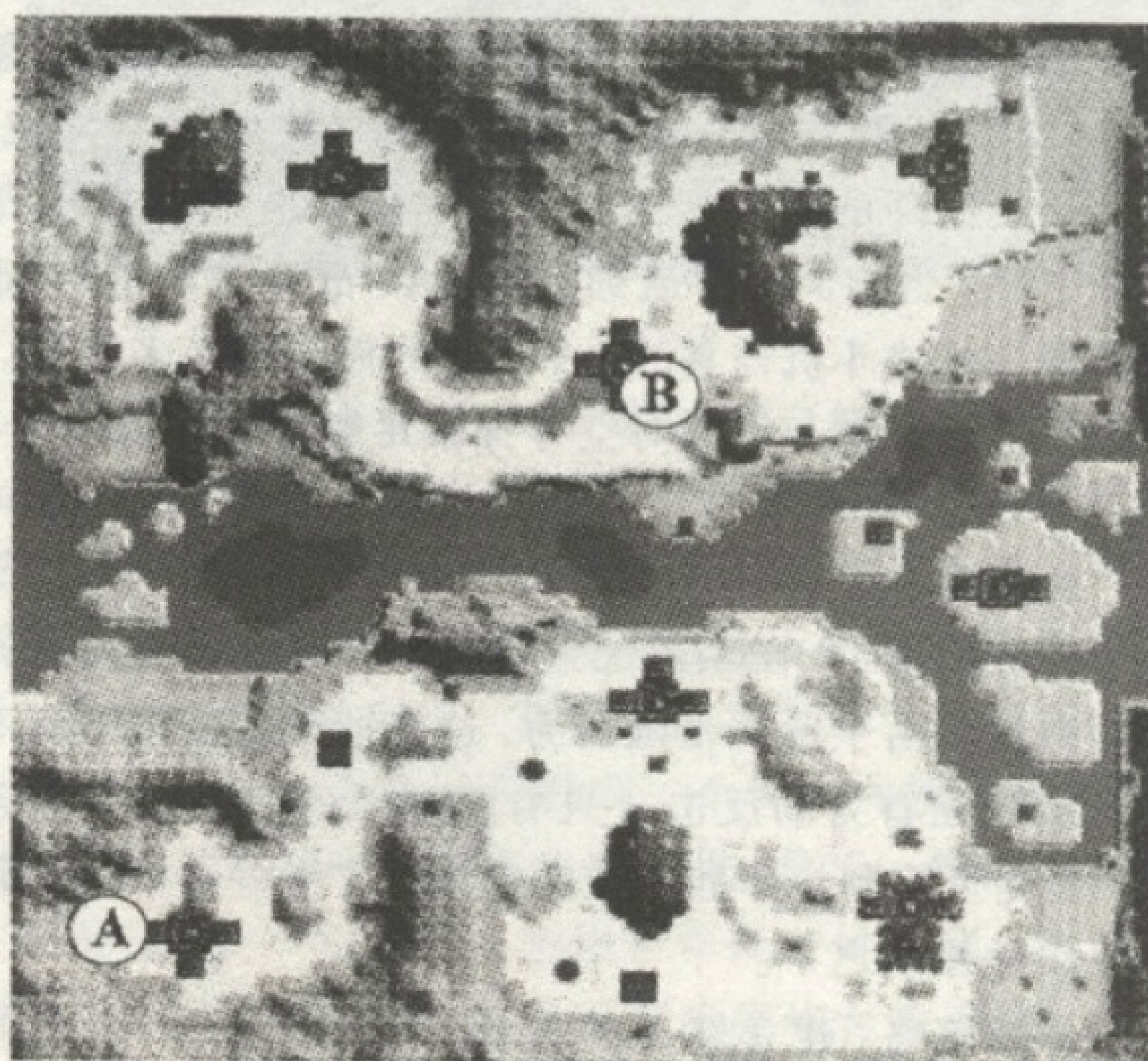
1. Attila

任务简报：当我们意识到帝国已经出现在 Attila 并开始组织进攻时，帝国已占据了十分有利的地形构筑起防线，这造成我们夺取 Attila 的失败。为了能更好地实施向帝国内部挺进的战略，我们有必要破坏 Attila 上的每一个帝国基地并控制作战区域的剩余部分。



⇧ 图 3-1

作战策略：战场上敌人的炮台、基地以及军事设施真是多如牛毛，但要想攻占从 A 到 F 处所有的要塞基地，唯一的胜机就是步步为营不要贪进，否则很容易就会丢失己方的阵地。还要注意的是 E 基地与 B 基地附近



⇧ 图 3-2

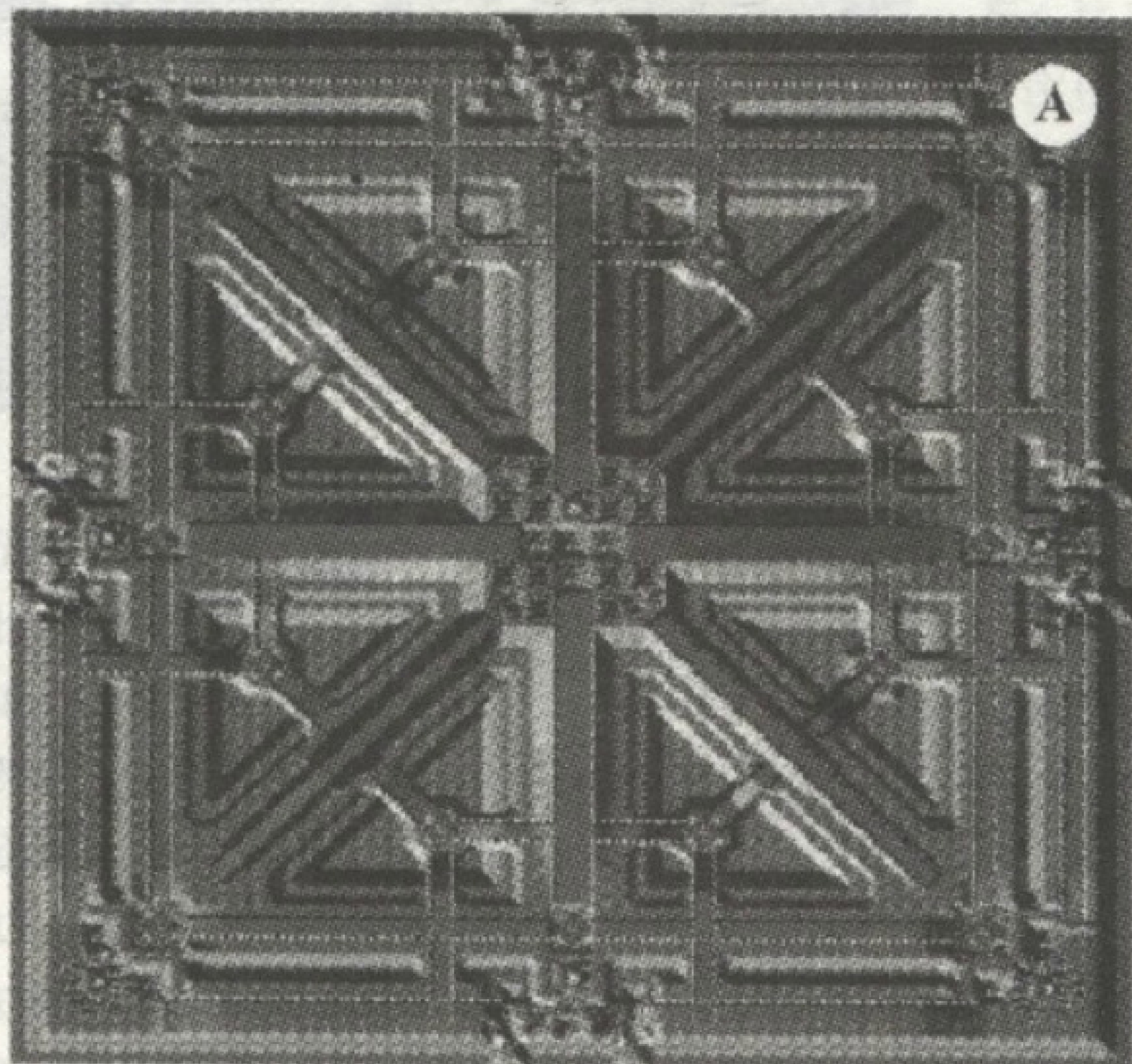
的重型炮台阵相当难打，最好用迫击炮采用打两炮就逃的战术逐个收拾。由于本关的资源比较丰富，所以我们

建议玩家可以在这里尝试一下杀手卫星技术，一击全灭的快感可是非常的……(参见3-1)

2. Niflheim

任务简报：Niflheim在大角星带的集中位置，使它成为我们存储军需品的极好地方，去夺取这个战区内的所有基地并保证我军在Niflheim的安全。

作战策略：一开始，我军占领的是河南岸的A处基地，而帝国军也只占领了河北岸的B基地。因为你的目标只是摧毁所有敌方基地，而不必占领每个控制区，所以应该迅速占领河南岸以及小岛上的所有控制区，然后再一个一个收拾敌方基地。由于资源并不富裕，因此建议在部署部队时不要太浪费(参见图3-2)。



⇧ 图 3-3

3. Fenris

任务简报：由于夺取Fenris将给我们带来许多帮助，我们准备为你提供额外的军力。通过对在你控制下的基地中幽灵战车的定位，我们可以以此为标志传送小部分军队。而你应保证在作战区域内所有基地的安全。

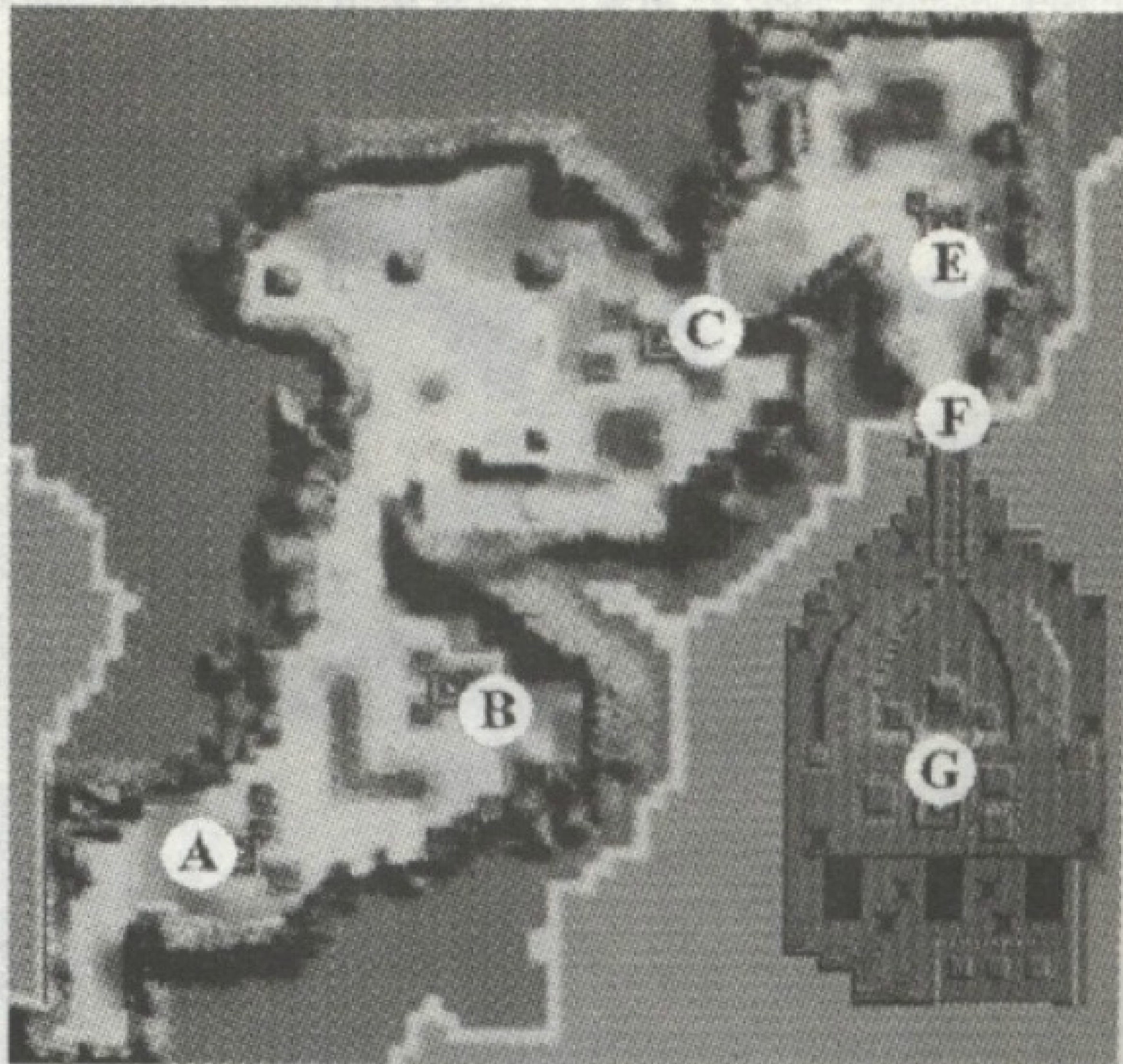
作战策略：Fenris的作战区是一个极其庞大的运输网。你一开始出现在A处，接着要做的就是跟着指示占领指定的基地直至占领整个作战区，只要能够占领指定的基地就能得到额外的部队增援。此外由于每一个基地都只有两个建筑空位，一个建造要塞而另一个则开始建造能量工厂，所以不要忘了在能量开采完后将能量工厂卖掉，改建其它的军事工厂(参见图3-3)。

四、Andromeda星系

1. Ghorvati

任务简报：由于最近在Ghorvati星球建立了一个小的前哨站，我军已与Ghorvati的敌军十分接近。控制Ghorvati的星际港口将迫使帝国停止对该地区的控制，并会使他们失去对附近防线增援的可能。

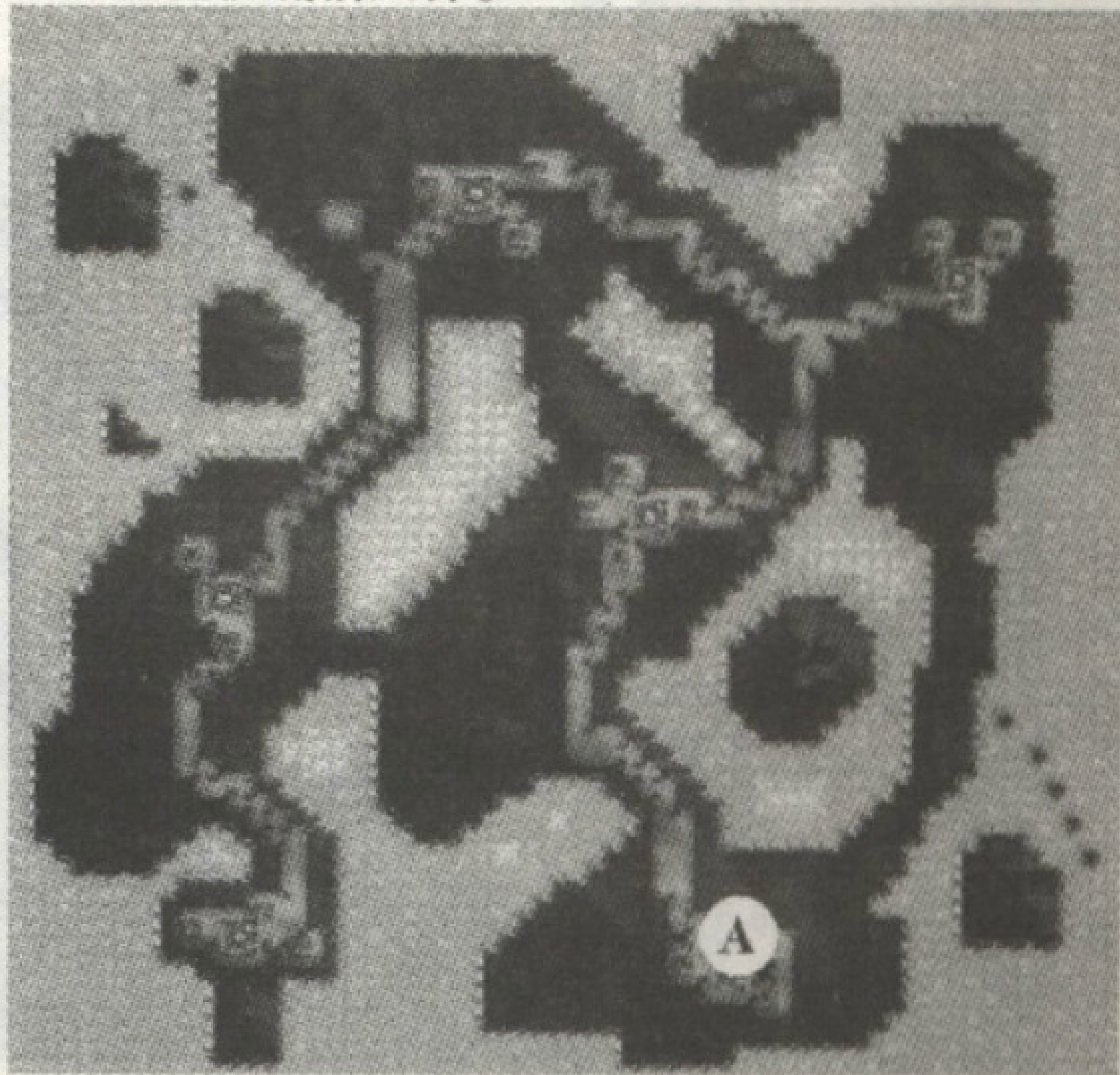
作战策略：占领A、B两基地站稳脚跟后继续向北进，占领C基地可降下北面的闸门。然后占领E基地降下F处的闸门(防止敌人对E基地的反扑)。进入港口后可收到我方轰炸机即将轰炸的消息，你必须在我军轰炸机到达前迅速将所有的地对空导弹摧毁，然后占领G基地即可获得胜利(参见图4-1)。



⇧ 图 4-1

2. Anshar

任务简报：我们相信帝国没有在Anshar星球上安身的意图。当他们计划反击起义军的时候是不可能防御一次突然袭击的。当你抵达时，那里应当有未被占领的指挥中心。包围他们的要塞并夺取所有基地，将帝国军从Anshar星上彻底消灭掉。

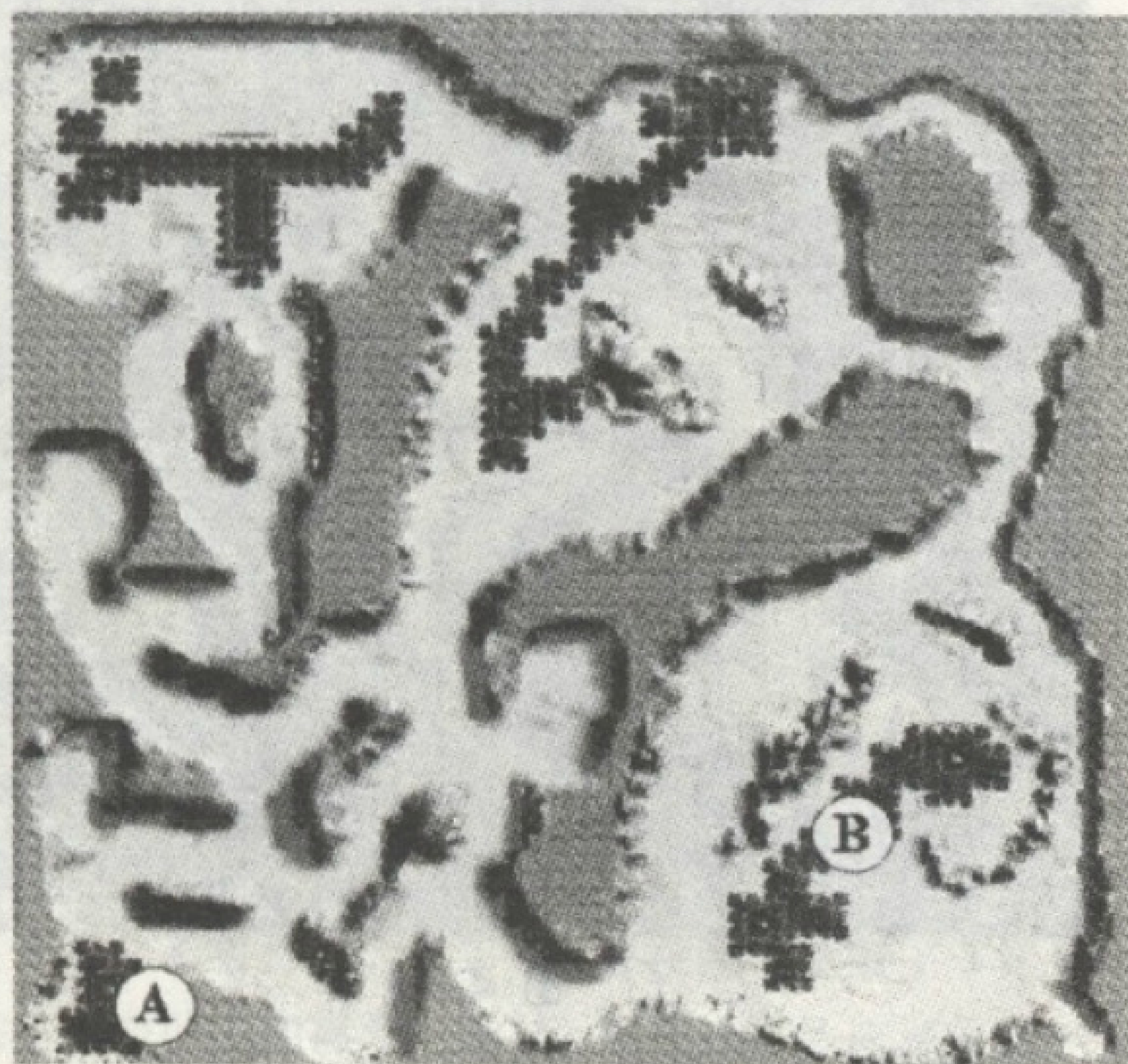


⇧ 图 4-2

作战策略：在这样一个火山星球上还是小心一点为好，不过如果你以前升级合理的话，这一关并不难打，只要注意一下最后 A 基地的炮台阵就可以了。此外本关的资源相当丰富，不妨尝试一下杀手卫星(参见图 4－2)。

3. Rhemorrah

任务简报：当地盟友已经向我们透露了一个在 Rhemorrah 南部雪地通道中未被占领的基地位置。作为附近技术中心的唯一防卫，我们必须夺取并加强 Rhemorrah 的帝国基地，以保证研究队伍的安全运送(参见图 4－3)。

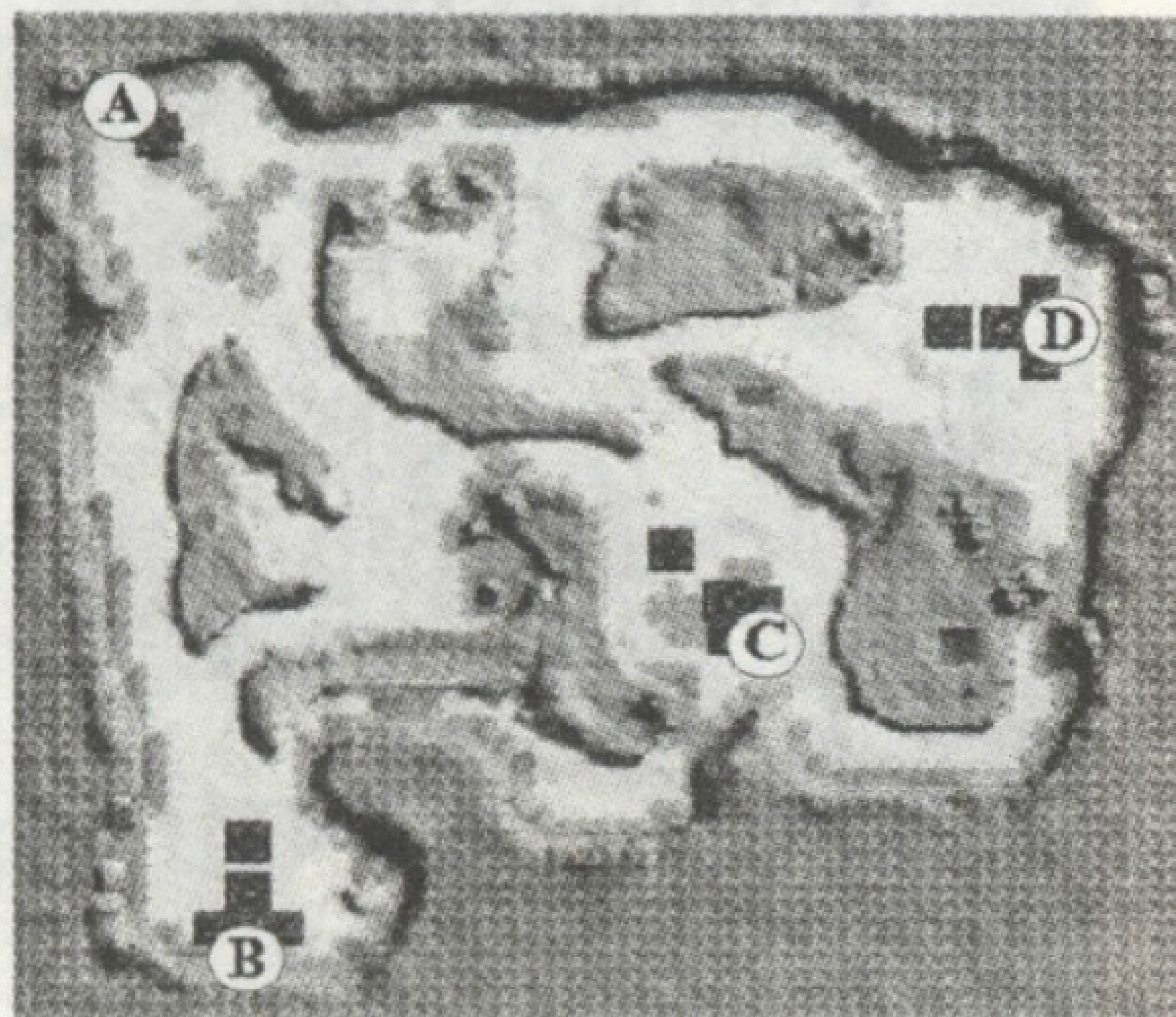


⇧ 图 4－3

作战策略：从 A 基地出发向东占领 B 处两个无人占领的基地，站稳脚跟后再发起全面进攻吧！

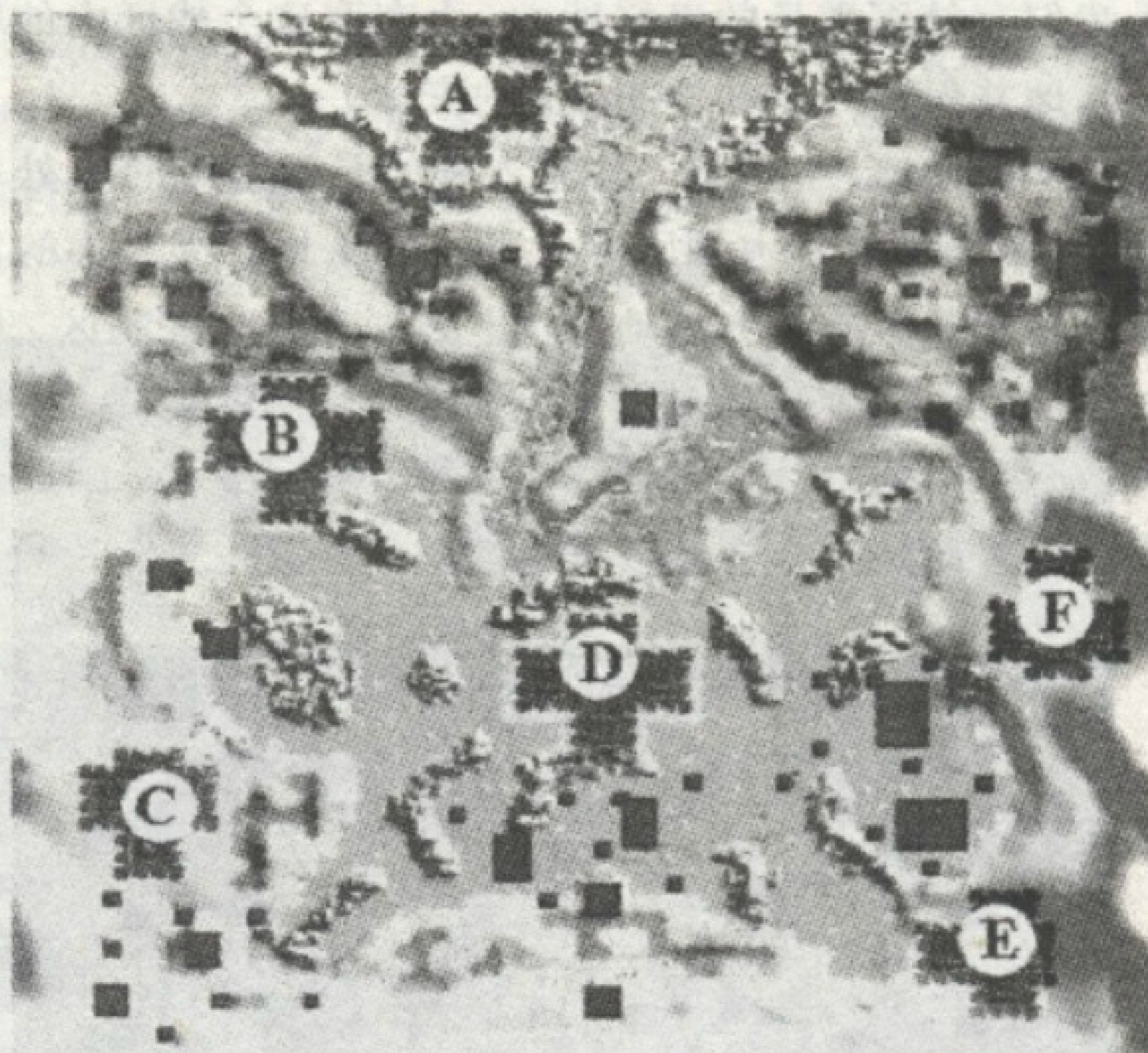
五、Fallway 星系

1. Firbolg



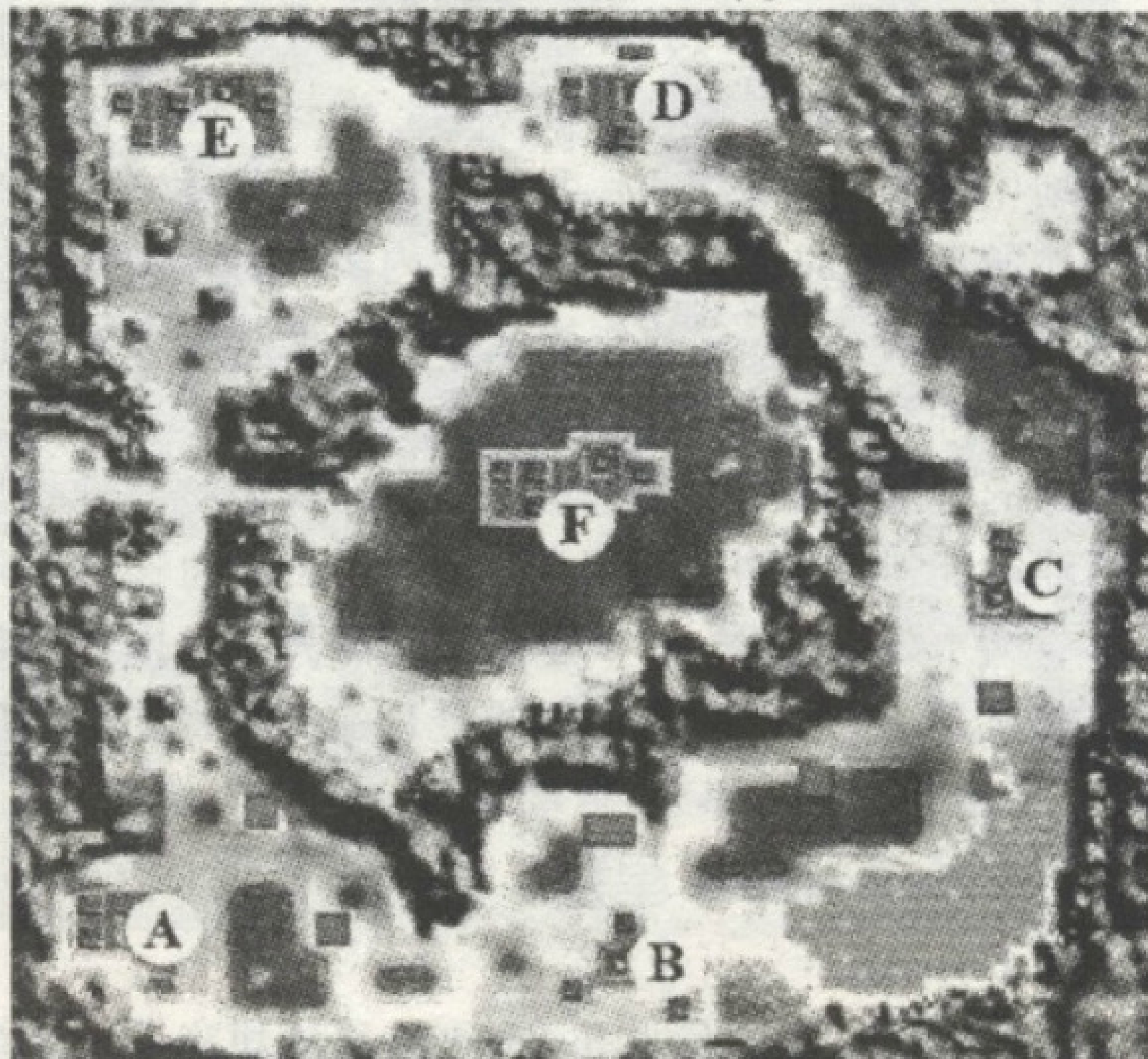
⇧ 图 5－1

任务简报：帝国正在用我们未知的技术制造一些新型攻击战斗机，一旦它们加入战斗，就可能破坏我们在此星系的一切努力，甚至会使情况更糟，所以我们必须尽一切可能摧毁运送它们的运输队。



⇧ 图 5－2

作战策略：你一开始出现在 A 处的传送点旁，此关的目标就是阻止帝国军从 A、B、C 三个基地不断开出的运输车队到 A 传送点离开这个星球前往敌军旗舰。如果有超过十辆运输车离开传送点就算你输了，所以消极等待并不是最好的方法，更何况敌人的 AAV 战斗机还不断地骚扰你。所以通过宝物的收集集结了一些部队力量后，就要当机立断倾全力攻占 B 处的敌军基地，并建立起自己第一个基地，此时这个基地不再有运输车出发。有了后备，你才可以一边阻止运输车的离开，一边攻占敌人剩下的两个基地(参见图 5－1)。



⇧ 图 5－3

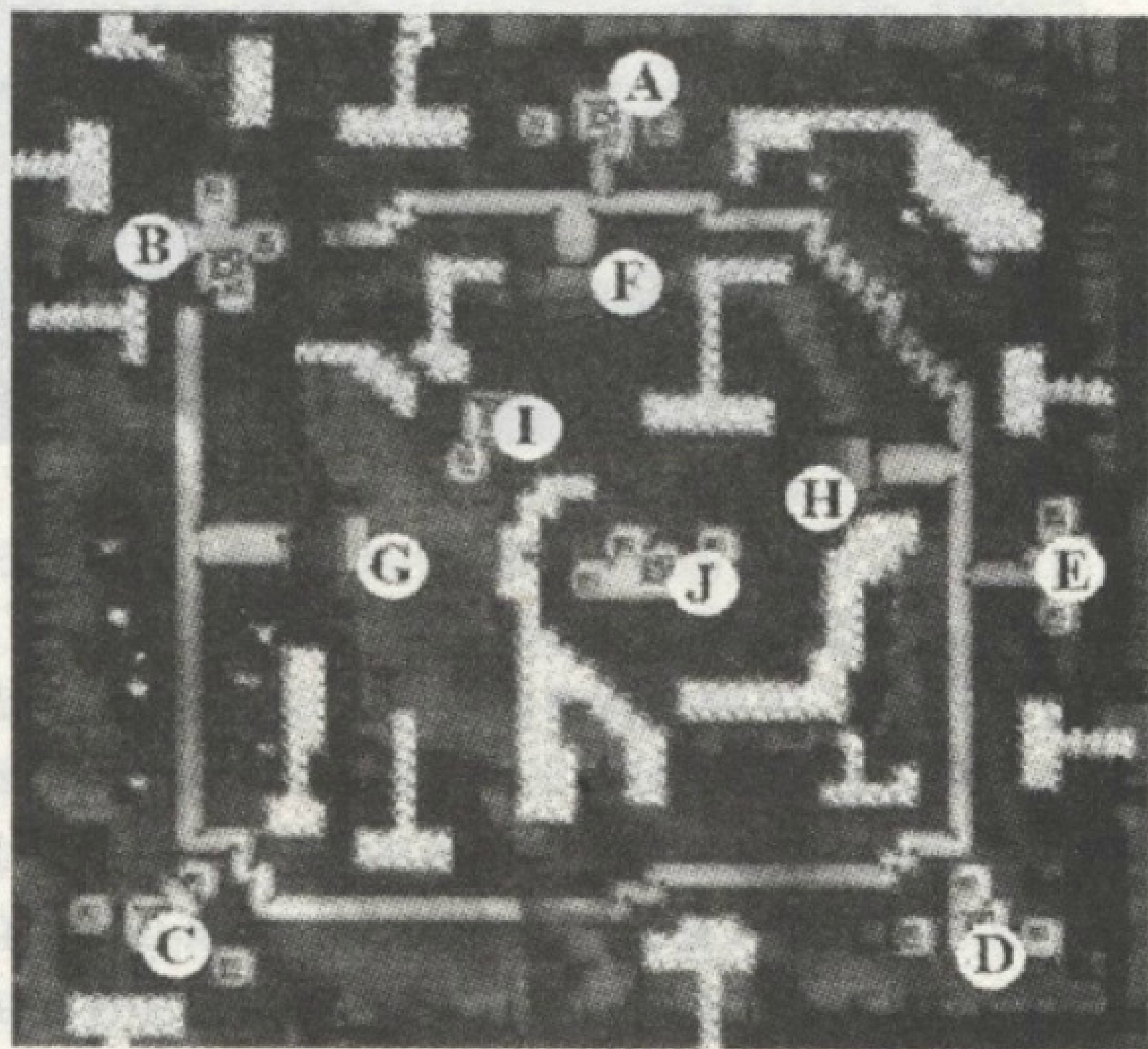
2. Nan

任务简报：为了从帝国的统治下夺下他们的星球，义军重新开始了解放 Nan 的战斗。由于他们的支持将给我们以极大的帮助，所以我们需要你协助他们从帝国的控制之中夺取 Nan。利用被 Nan 的义军夺取的基地发动袭击，只要你能保证作战区域和其中基地的安全，我们就将进入并摧毁帝国的势力。

作战策略：迅速向西接管 A 处的基地后要抢在帝国军前尽可能多地占领空基地，如果发现有基地已经被占领就不要轻举妄动，积聚力量后再打出致命的一击。占领了 A 到 F 所有基地后就可获得胜利(参见图 5－2)。

3. Sahara

任务简报：当地起义者已经秘密透露了位于作战区域西南部一个未被占领的指挥中心的位置，夺取该地点并建立起你的基地，就可以拥有进攻作战区域其余部分的力量。换句话说，控制作战区域是消灭帝国的关键。一旦所有的基地得到保护，我们就能够将 Sahara 置于控制之下。



⇧ 图 5－4

作战策略：从 A 基地出发依次占领 B、C、D、E 共五个基地后，再一举进入 F 基地所在的山谷，F 基地的防守相当强，要小心！(参见图 5－3)

4. Dakka

任务简报：Dakka 的能源转换设施位于作战区域中心的死火山底部，一旦你抵达了该地区，就必须想办法减弱中心火山大闸的防御，最终使能源转换站失去作用。

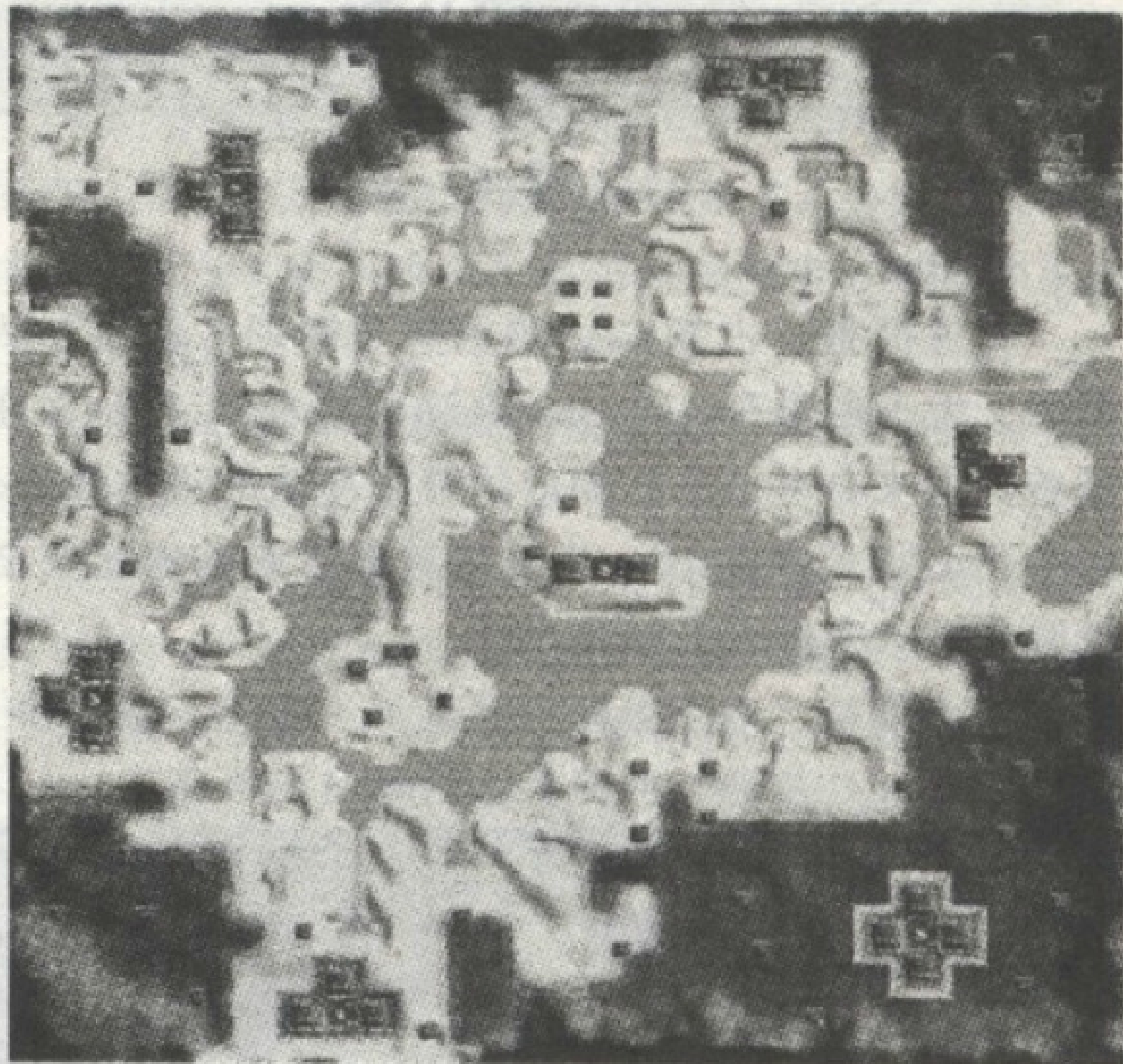
作战策略：建立起 A 处的基地后，发现 F、G、H 三处通向作战区中心的闸门都关着。只有在占领了 B、C、D、E 四处的基地才能够降下这三处闸门。作战区中心共有三个控制区，但唯一空着的控制区的呼叫区被杀手卫星的激光覆盖，所以只有靠硬拼占领 I 与 J 处的基地才能获得胜利。(参见图 5－4)

六、Arjuna 星系

1. Terra

任务简报：在 Terra 星球上消灭帝国军将迫使他们依赖储备能源，从而削弱他们进一步发动攻击的能力。获得 Terra 能源供给的能力将使这场战争的双方地位发生转换，同时使得我们能发动针对帝国世界其余部分的大规模进攻。我们必须保护 Terra 的所有基地以保证控制这个作战区域。

作战策略：本关敌方的炮台可说是星罗棋布，一定要小心。至于先攻哪个后占哪个就看各人的喜好了。(参见图 6－1)



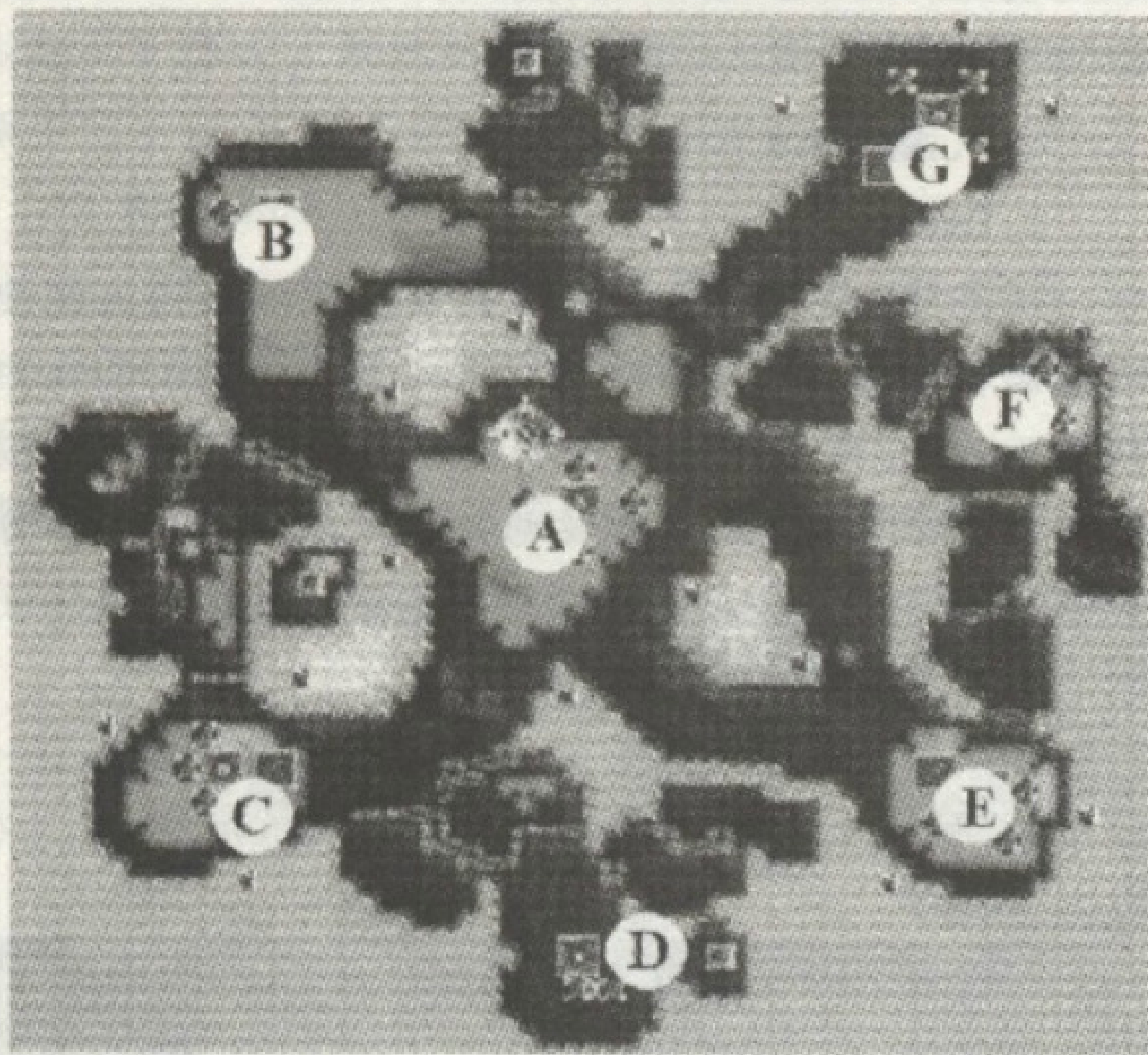
⇧ 图 6－1

2. Baal

任务简报：我们准备启用针对帝国的新技术。在巴尔上方轨道运行的是攻击小舰队，当它们开启时，轨道中的所有帝国舰队都将被摧毁。为给小舰队提供能源，你必须进入作战区域积聚 16000 单位的能源。作战区域中心的基地将成为你传送能源的工具，因此要保持对它的控制，否则你的任务将只有失败一途。

作战策略：本关的过关条件比较特殊，要集满 16000 单位的能量，所以玩家在战斗中千万注意不能浪费能量。由于每个基地的能量都十分有限，A 至 G 七个基地中最高的为 5000 单位，最低的仅 3000 单位，所以扣除战斗与建设中用掉的能量，一般来说玩家还是要占领所有的基地才能采集到足够的能量。如果发生能量全部开采完但还差一点的情况，不妨大卖一气或许会有转机。一旦能量达到 16000 单位，就什么也不要管，马上回到指

定基地的呼叫区就可过关(一般是 A 处的基地,参见图 6-2)。

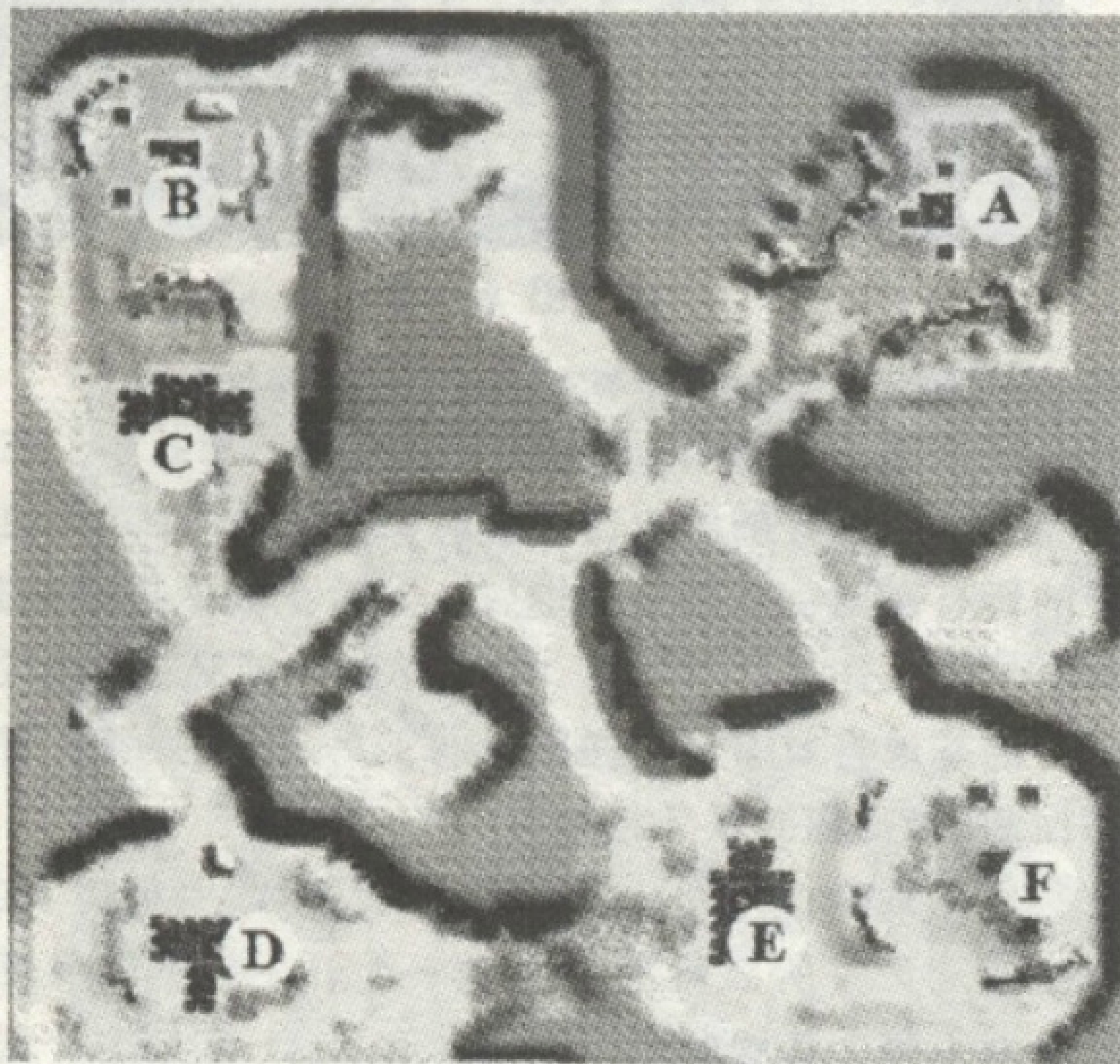


⇧ 图 6-2

3.Glac

任务简报：占领 Glac 将消弱帝国训练精锐部队的能力。由于帝国军队在 Glac 有强大的实力,预计你在那里将遭遇来自本土军队和帝国精锐部队的进攻性反击,但你仍必须加强在 Glac 作战区域内所有基地的安全以消除帝国未来进攻的威胁。

作战策略：本关目标自然是从 A 基地出发占领 B、C、D、E、F 五处基地。虽然零散的炮台与军事工厂并不



⇧ 图 6-3

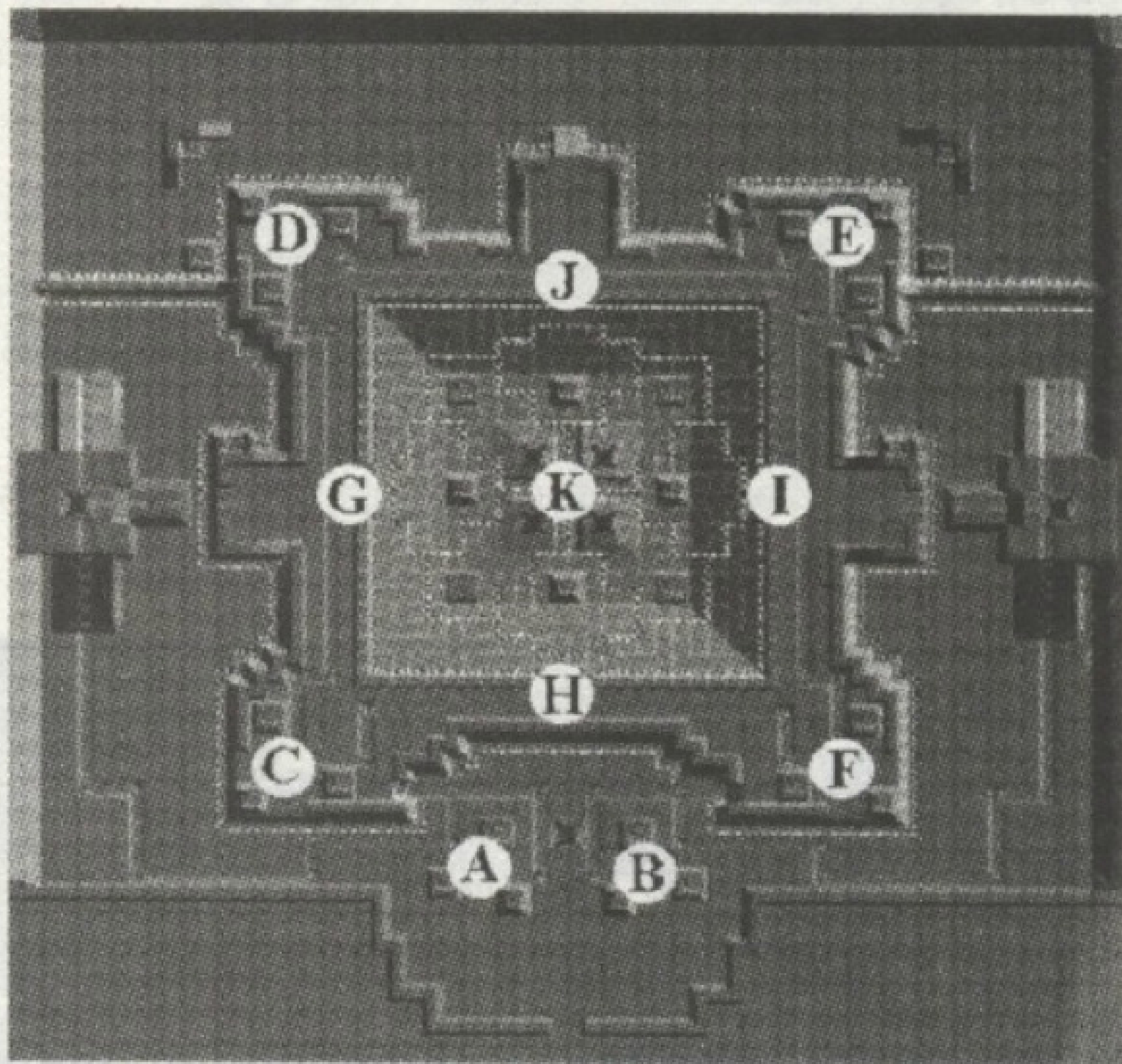
多,但敌人基地的防守还是相当的强悍。此外在进攻时千万不要忘了照顾一下老家,因为敌人特别喜欢用杀手卫星和轰炸机攻击你的 A 基地(参见图 6-3)。

七、Ruven VI 星系

Nataselah

任务简报：作为具有传奇色彩的帝国指挥部,Nataselah 的出现表明了我们起义所要完成的目标。现在是建立新秩序和使古老的帝国灭亡的时候,是帝国末日到来的时候。为使我们顺利结束帝国的统治,你必须征服要塞并进入核心。

作战策略：最后一关的难度自然是高得惊人。一开始建设好 A、B 两个基地,而后可任意摧毁 C、D、E、F 四处基地里的要塞(可以从外面完整地看到要塞并用轰炸机摧毁)。然后就可通过此要塞旁降下的闸门进入第二



⇧ 图 7

层,任意占领两个相邻的基地打开两基地中间的闸门。如果占领了 C、D 两处基地就可打开 G 处的闸门,进入任意一个传送门都会被传送到帝国的核心 K 处,只要摧毁核心里的四个基地就能获得最终的胜利。不过要小心守在核心里的敌人是十分强大的,而且在核心里还有随机产生的杀手卫星激光,作好充分的心理准备去迎接最猛烈的战斗吧!(参见图 7)

出品公司	3DO			
载体	光碟	系统	WIN95	
语种	英文	类型	战略	
画面	★★★★			总评: 92 晶合实验室
音响	★★★★			
操作	★★★★			
剧情	★★★★			
娱乐	★★★★			



英伦霸主II是SIERRA公司推出的新型态即时战略游戏，虽然该游戏从总体而言与“三国”、“文明”等游戏较为相近，都是先进行治理和建设，然后组建军队，攻城掠地，天下一统，但该游戏在许多方面又有较新鲜的变化，确有其独到和创新的地方。由于它是全英文界面，可能会让不少玩家感到困惑，所以在此我想从四个方面来简单阐述一下该游戏的操作和特点。

操作技巧篇

进入游戏后可选择Sigle player，然后New一个Game，再输入你的名字，选择一个阵营就可以来到美丽的英伦大陆。

屏幕左边的大块地图就是游戏主画面，在这里你可以看到村庄、田地、城堡、部队、牧场、矿场、树林和铁匠铺。在它们上面点击鼠标右键会出现简单的信息，只要点一下信息框右下角的箭头按钮就可以关闭这条信息。

在主画面上鼠标左键是重要的操作键——当点击村庄时，将出现农民工作情况的详图，全图分九块，左上是采石场或铁矿场，依实际情况而定；左中是开发荒地；左下是铁匠铺；中上是种地；正中是无事可做的人，如果在此双击可以把人力最大限度地分派到农业生产中去；中下是伐木，若你的领地上没有树林，那么这里就不会有工作的人；右上是放牧；右中和右下两块是建造城堡。你可以象“C&C”中那样框一些人放到你希望他们工作的地方，以此来改变你发展的重心。同时你还应保证既没有人闲着，也没有缺少人手的地方（闲人是灰色的坐着的人，而缺人的地方会有一个直立的黑色人影）。

当你用左键点击某个工作场面时，就会出现铁匠铺的内部细图，墙壁上挂的是可制造的武器，你选一个来点击一下，它就会放在桌上，表示当前正在制造该武器。在下方还会有一些信息，诸如有几个铁匠，每季度耗费多少木材，多少铁，能造出多少武器等。

当点击田地时，会出现土地利用的详图。下方有三个按钮，按第一个表示将此块地闲置不用；第二个表示种粮食；第三个表示放牛。你可以根据实际情况来调整每一块土地。

当点击铁匠铺、伐木场、铁矿场和采石场时，可使他们暂停或开始工作。

当点击部队时就会出现一条“橡皮线”，将鼠标移到目的地按一下就表示部队开拔。如果目的地是敌人的部队，那么就会导致一场野战。如果是敌人的城堡，就会导致一场攻城战，并会出现攻城器械的制造窗口，可以制造发石车、云梯和攻城车。按上下箭头可增减器械的制造数目，决定后按Procceed按钮。经过一段时间的制造，完工后就可开战。

当用鼠标右键点击部队时，将出现部队的控制窗口，或者当你在城堡资讯窗口中按中间的向右箭头也可进入驻防部队的控制窗。窗口的上半部显示该部队的详细资料，下面有三个大按钮，第一个可以理解为移动，而对城堡里的部队来说就是出城；第二个是解散，如果组建该部队的母城还在，那么所有人将回到本省去，否则将并入当前所在的省，而武器将全部入库；第三个是拆分，可以在本回合部队未走动的情况下将它分成两支，只需在随后的控制板上按向左或向右的箭头来调整两支部队的人数即可。如果将城堡里的部队分成两支，那么右侧的分队将出城，此时要注意每一支部队的人数都必须超过50人。唯一的例外是当你将一支部队移入城堡，而城堡又容纳不了这么多人时，也会出现拆分窗口，此时右侧的分队将入城且可以少于50人。

当点击白色大篷车时会进入交易画面，你可以点击

某个货物来买卖，当数量为零时，按向上箭头表示买，按向下箭头表示卖，若数量不为零，那么上下箭头就用来调节数量。

看完主画面后我们来看屏幕上方，那是菜单的所在。第一个是File菜单，不作赘述。第二个是Options菜单，它子菜单的第一项是Advanced，点开后出现三个开关，第一个是Advanced Farming，如果为ON，那么耕作人数的变化将由系统自动调整；第二个是Army Foraging，如果为ON，那么部队将吃当前所在省的粮食，而不再是他们母省的粮食；第三个是Exploration，如果为ON，那么所有不属于你的省都将是黑色的，将由你的部队去逐步探清。子菜单第二项是Sound，可以调整音乐、音效和语音。子菜单第三项是Display，用来调整动画的显示与否。最后两项是Game Speed和Scroll Speed，分别调整游戏速度和卷轴速度。最后有一个Help菜单，第一项Game Help用来确定帮助屏和工具帮助项是否要打开，而下面是一些How to……即告诉你如何做某些事。

屏幕的右方是一些功能按钮。最上面是一幅地理简图，在此你可以看到每个领主的版图大小，当用鼠标点击某个省份时，就可以快速切换到该处去。简图旁边是一竖排四个状态钮，当点击其中某一个时，版图就会切换成状态图，每个省份的不同颜色表示不同的状态。第一个是工作状态钮，如果某个省份显红，就表示工作缺乏人手，显紫色就表示有闲人存在；第二个是食物状况，同样是红色示缺而紫色示足；第三个是快乐度，紫高红低；最后一个是Over View，用来缩小显示主画面。

在功能按钮下面有两个信息钮，分别是人口和快乐度，可提供人口与快乐度的增减情况。信息钮下面是税收和食物的调节钮。再下面是工作比例的滑动条，用来调节农业和工业所占的比例，工农业的情况将在滑动条下方显示。左边一列依次是牛群放牧、粮食种植和荒地开发。右边一列依次是原料采集(包括木材、石料和生铁中的一到两种)、武器制造和城堡建设。点击图标将会得到详细资料，图标外有红框表示人手不够，此时需将滑动条上的人形图标向这一侧移；反之，图标外有蓝框表示人员过剩，此时就需将滑动条上的人形图标向另一侧移。

状况板的下面是五个命令钮，第一个是组建军队。弹出的窗口中间会显示你的武器数量，你可以根据这一点在上方点击人数滑动条来决定将多少农民划拨到军队中，确定后按Continue箭头，然后点击墙上的武器并选择数量来武装他们，最后按右下角的Create钮即可。如中途对武装情况或人数不满意，可按Change钮重来或按Cancel钮取消。有时你会在这里遇到雇佣军，假如你的钱够雇他们的话，就会多出一个Yes和No的按钮，以便你决定是否雇佣。不过要注意，雇佣军和部队都是需要你每季度花钱来维持的，一旦连续两个季度发不出工资就会发生逃跑事件直至兵变；第二个命令钮是检查国库，可以看到钱、木、石、铁和武器的库存情况；第三个是运输，表示从当前省运牛和粮食到另一省，操作时选好目的地和数量后按Yes按钮即可。注意物品并非马上运到，而是要在路上走一段时间；第四个是建造城堡，选好一种城堡类型后，右上角会有所需原材料的显示，如果材料不够，建设就不会开始，必须等材料齐备后人手才会调拨过去；最后一个是外交按钮，可以选一个敌方霸主来献礼、同盟或是威胁等。不过由于敌人经常背信弃义，并且胜负也不靠外交手段来获得，故在此不作详述。

在屏幕最右下角是一个End Turn按钮，用来结束当前回合。虽然本游戏在部队移动和战争时都是即时制的，但在建设中还是采用回合制，所以需要这个按钮。

富国篇

要想征服天下，首先必须国富民强，而其中人民更是关键，参军打仗需要人，治理建设更需要人，所以要想最终取胜就必须有足够多的人口。

人从何而来呢？并非迁移，只能靠自然繁衍，所以吃饭就成了关键。俗话说：民以食为天嘛，只有大家吃饱才会使人口越来越多。这也就是游戏的第一个目的：Feed your peasants to keep them happy and make them multiply。

于是你进入这个世界后的第一件事就是产生尽可能多的食物，主要途径有两条：养牛和种地。一般玩家都会先选择养牛，因为游戏一开始就会给你一百头左右的牛，你只要好好地放养它们，你的人民就会快乐地喝着牛奶，吃着牛排而成长起来。放牧的关键在于两点——足够的牧民和足够的牧场。如果牧民不够，牛群会因照料不善而不断死亡，此时你就需要点击你的村庄以打开人员控制板，从其它地方选几人放在此处填补人员空缺；另一方面，如果牧场不够，牛群就会因拥挤和牧草不足而死亡。当你看到你的每块牧场里都有三头大牛且奶牛的成长比例不如以前高了，那就意味着牧场不够了，此时就需要点击一块闲置不用的好地，将它开发为牧场，牛群马上就会被疏散开。以我的经验，一块地大约养25至30头牛为宜。

如果好地没有了怎么办？点击一块灰黑色的荒地，在右下角按左边的开发图标即可在若干季度后将它整治成良田。若是心急，则可点击村庄来多调集些人手干活。开发通常需要四个季度，你可以同时开发几块地，这

样多余的人手就会去其它地块上工作。

由此可见养牛有诸多不便。试想，当你的牛群拥挤而土地开发尚需等待数季之后时，你只能坐视牛只死去，该有多心急啊！而且你每个季度都要操心这些牛，或调集人手，或增加牧场，同时还得兼顾其它事物，一旦照顾不周就会给你带来痛心的后果。所以，只要有条件还是应该种些地，农牧并举嘛！

要种地就要有种子，当大篷车来到你的领地时，你就可以和他作作生意。点击他将交易窗口打开，买一些粮食作种子，每块地不超过十包。而后点击一块好地，按一下耕作图标，再分派一定量的人手即大功告成。农民们会在每年冬季往每块地上播五到十包种子，等到第二年秋天每包种子就会有十二包左右的收成。而且只要种子和人手足够，他们就会一直循环往复地耕种，无需替他们操心。当然，如果人手不足，收成就会不好，这一点可以从图标的外框是红是蓝看出。种粮食最大的好处在于可以囤积，不过偶尔会闹一次鼠灾，吃掉一些粮食。但是用这点损失来换取每季更多的时间来处理其它事物，还是蛮合算的。

当你的人民有了充足的食物，他们就会慢慢繁衍，人数越来越多。人口的出生率取决于快乐度，而死亡率是取决于健康状况。快乐度可以通过降低税收和增加食物来提高，还可以通过购买淡啤酒(Ale)来提高(至少每十人一桶)，而健康状况可以通过增加食物来得到改善。只要保证你的人民健康快乐，很快你就可以有足够的人来组建军队了。

攻防篇

要组建强大的军队，就必须有足够的武器，虽然你的电脑对手经常会派大批农民出战，但你可不要这么做。

武器可以买，也可由铁匠铺来铸造。部队种类最好能齐全一些，既要有射程极远的弓箭手，也要有威力较大的弩手；既要有能作快速反应的爵士骑兵，也要有防御力良好的剑士。当然，便宜的狼牙棒手和矛兵在你经济不宽裕的情况下也是不错的选择。

有了足够的武器后就可以创建军队了，最好不要一次组建太多的军队。因为这样会使人民的快乐度大幅度下降而影响人口的增长。你可以每次组织一两百人，然后将他们合并到一起，通过这个方法逐步组建一支大军团，不过人数不能超过1500。

有了部队以后千万不要把他们放在野外，应该建造一个较大的城堡让他们防守，依托着坚固的石头城堡将使你的部队以一当十。如果有护城河的话，那么你的弓箭手将更有用武之地了，只要在城头摆上几十个弓箭手，就足可以射退四五百精锐敌兵，再用火罐来辅助防守，定叫敌人死得很难看！如果你不想亲自指挥也可以让电脑自动计算胜负，你会发现守方的损失简直是微乎其微。

不过由于城堡内空间有限，只能驻扎一定数量的人，并且当城堡受攻击时就不能再将其他部队派驻进去，所以一定要经常注意驻防部队的损耗情况。一个好方法是把以后再组建的部队藏在城堡后面，这样敌人来攻打的时候就会在城下损兵折将，而你的部队则养精蓄锐，等待决战的开始，并且可以经常利用分兵进城的方法保持一支满员的守城部队。

看到这儿玩友们可能要问了："既然是这样，那我们该如何去攻打敌人的城堡呢？"放心！我们可不象电脑那样强攻硬打，我们是讲策略的。

游戏中可以建造的城堡从小到大共有五种，对于前三种没有护城河的城堡，我们可以造一部攻城车，让它孤身上前撞门。两扇门都开了以后，敌人会龟缩到军旗处，然后我们就用一个骑兵去攻击那些火罐，引诱它们喷火。最后我们的近战部队一拥而上，将敌人尤其是敌人的弓箭手团团围住，让他们施展不开手脚，而我们的弓箭手则可以躲在后面射箭。这样一仗下来，通常我方的损失不会超过敌人的一半（除非你的兵种搭配不合理）。

对于后两种有护城河的城堡，就需要有较多的人马，尤其是剑士，还需要造三辆发石车。首先用发石车在城墙上砸开一个缺口（选择发石车后将鼠标移至城墙上，若光标变暗则表示可以攻击），再派二三十个剑士去填护城河（让他们走到河边即可），最后一拥而入，如前法炮制，你的损失也不会比敌人多。另外对于最大的城堡，它的内部还有一道门，你可以用人去砸开它，也可以让弓箭手登上外围的城头与敌人对射，都是好方法。此处要提醒大家，本游戏中同一领主的所有省份都必须连成一片，不允许有海外"飞地"，故掠地时请选择边界有接壤的省份。

到目前为止，我们都是极力避免野战，但野战却是不可避免的。当你去进攻一个不属于任何领主的省份或是未建造城堡的省份时，你将与村庄中的农民发生野战；当你的部队在路上行军时，会遭遇到敌人的拦截而发生野战。野战是非常惨烈的，必须凭你的智慧以少胜多，绝不能自动计算，否则你会死得很难看。

野战取胜的关键是地形的利用，如果有树林的话，

战斗会容易一些。通常我方应该选择一个口袋状的地方，将弓箭手放置在底部，外面用剑士护卫，以静制动，再辅之以骑兵和狼牙棒手去围攻敌人的弓箭手。这样的战术在敌人主动进攻的时候会相当有用。

但有时敌人很少主动进攻，他们往往采用这样的战术来等待你的冲锋，这时你就要小心地靠近敌人，同时别忘了保持队形，躲到离敌人最近的一片树丛背后（因为弓箭较难射透树林）布好阵形，派一个骑兵冒着箭雨去引诱敌人的部分人马过来，造成局部的以多打少，达到逐步蚕食的目的，最终消灭所有敌人。如果没有树林，那么桥头，石栏都可以达到同样的目的，甚至在敌人弓箭手射程之外的空地上也可以用这个战术。

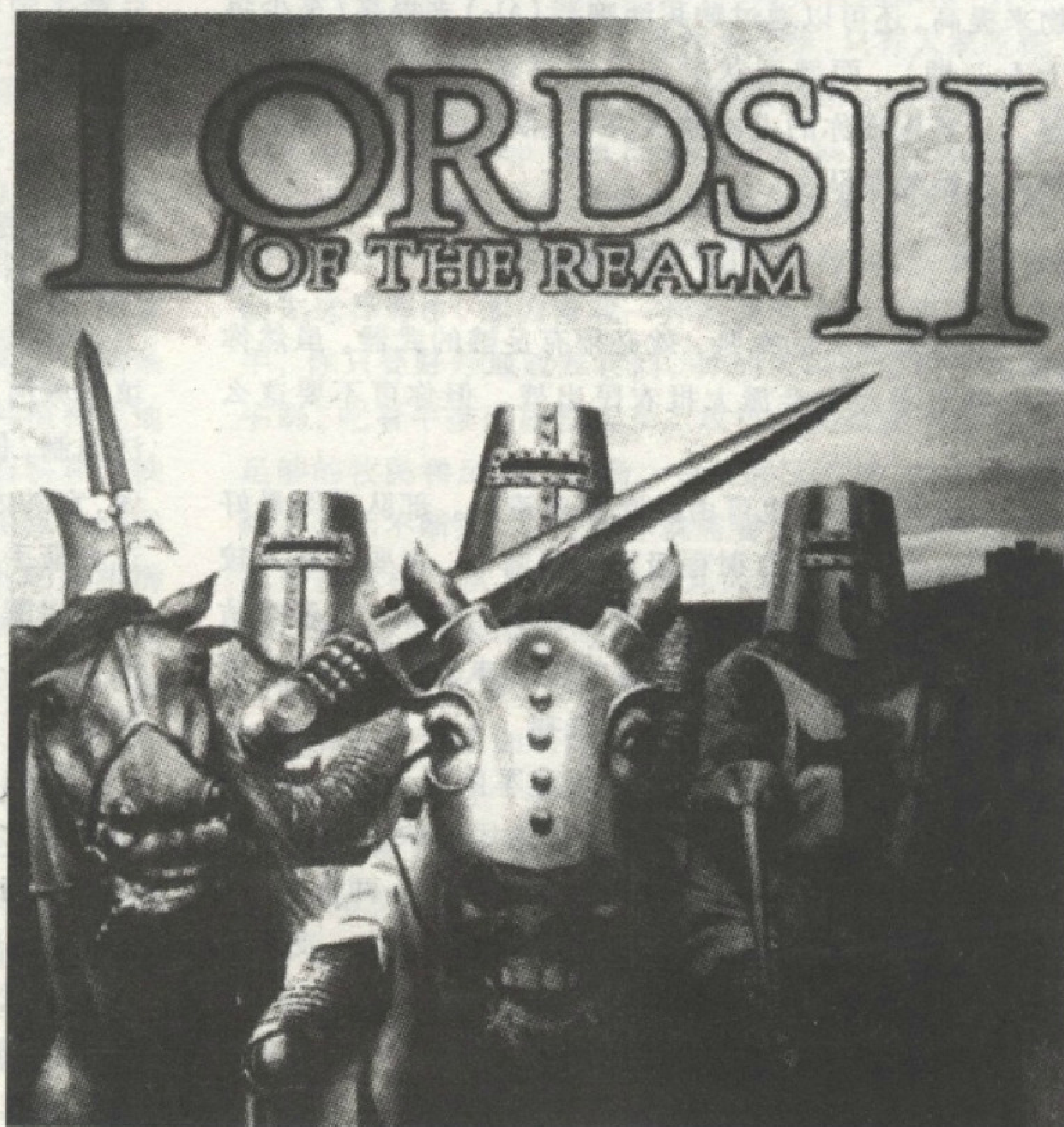
下面我们来研究一下战斗中的操作。由于是即时战斗，所以但凡拉框选人、点击选人、点击目的地来移动或攻击等，都是大家所熟悉的，在此仅介绍一些特有的热键：当你拉框选了一些人后，按 H 键可以让他们水平排成直线，按 V 键可以让他们垂直排成线，这在布阵时比较有用。当部队被选择后，可以用 Ctrl + 数字键的方法来编号，作用嘛，不言自明。另外，战斗刚开始时，部队会被自动编号，你可以按数字键看看是否满意。

地图下面是一个类似于魔兽争霸中出现过的部队选择板，你当前所选择的部队会在此以按钮的形式显现，你可以点按钮来取消某个部队的选择。再下面是五个功能钮，第一个是暂停与启动钮，战斗刚开始时是处于暂停状态的，你可以观察一下地形，决定你的战术，然后按一下来启动战斗。而在战斗的中途也可以用这个钮暂停，改变一些想法；第二个按钮是撤退，其意义不言自明，要注意的是：撤退会造成己方一定量的伤亡，并且少于 50 人的部队会被彻底消灭；第三个按钮是放下吊桥，只有当你打防守仗时才可用，并且放下后就不能再拉起，等于放弃了一道保险，故不要轻易使用它；第四个是冲锋，不作赘述；最后一个是自动计算，即由计算机通过双方的实力对比来确定胜负和伤亡。这个办法在攻城战时对防守方有利，野战时对“价格贵”的部队（如骑兵、弩手和剑士）有利，你可以选择性地使用，以加快一统天下的步伐。

后 记

通关之后，我深深地感到这确实是一款好游戏，虽然并不十全十美，但融合了许多成功游戏的不少特点。如：“三国”一样的建设，人、粮、钱依然是胜利的关键，但具体操作起来却又有它自己的特点，“荤素”分开，且有人数的因素；“魔兽争霸”一样的战斗画面，在 486 上就有 SVGA 的表现，人物动作流畅、生动，刻划出冷兵器战争的精髓。不过遗憾的是不象魔兽争霸那样有魔法的助阵，虽然真实度高了，但战斗的丰满度就打了折扣。此外人工智能比同类游戏有了长足的进步，敌人也会行军布阵，避实击虚。但由于战斗中没有兵粮的设置，所以敌人即使主动进攻也会来个“守株待兔”，令人火气甚大，这恐怕是个败笔。但无论如何，《英伦霸主 II》仍是一款瑕不掩瑜的游戏，能给人相当大的乐趣。最后还是一句老生常谈：祝愿广大玩家早日通关。

出品公司	SIERRA		
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★	总评：73 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★		



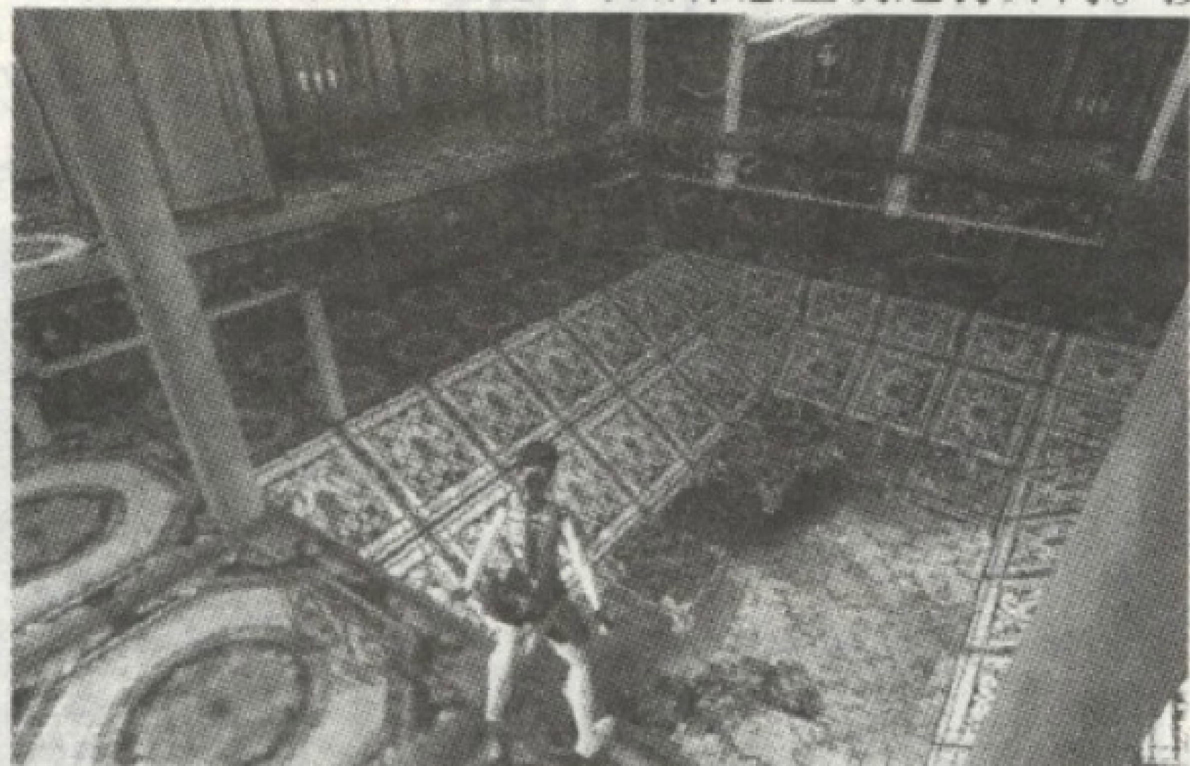


八、玛丽亚·多丽亚号

Wreck of the Maria Doria

跳入水中，杀死蛙人后捡起弹药。从通道离开得到医药包，沿斜坡下滑，穿过活动地板落入一角有水池的大厅，杀死两个悍匪得到医药包及自动手枪子弹。向前进，将墨绿色的箱子拉出，当三只箱子全被移去后露出两条通道。先不急着离开，从此处天花板上的洞口爬上，沿通道前进，干掉一个悍匪后可找到 Secret #1石龙。回到原处，沿右边的通道前进。干掉三个前后夹击的歹徒得到医药包与照明弹。继续向前来到一个地面不整的双层大厅，打倒二楼的歹徒后绕到大厅右端。慢慢从玻璃上倒退落入洞中，并迅速攀住边缘，再次下落后迅速攀住下一层，爬上平台可得到休息室钥匙。转身一个跳跃，从没有玻璃的地方爬上，走过玻璃回到推箱子的地方。

这次从左边的通道进入，用休息室钥匙打开门。按



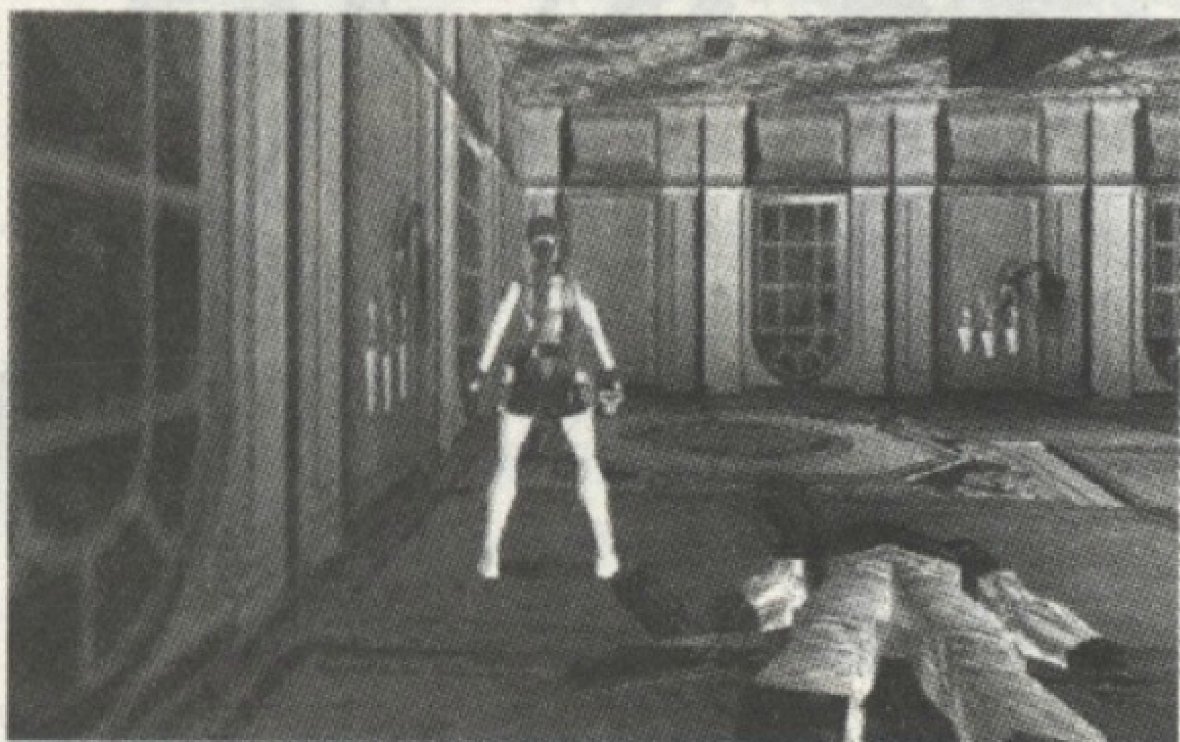
下其中的按钮打开房间对面的门，杀死从中跑出的匪徒，然后按下其中的按钮打开大厅二层的门，再将刚有匪徒跑出的门关上，回到双层大厅。从小斜坡爬上二层，吊挂在楼板边缘向左移，越过障碍物就可进入先前打开的门中。但先不进入，继续向左移来到先前杀死的歹徒处，得到自动手枪子弹，而后一个跳抓就可以得到对面平台上的断路器#1。回到二层打开的门处，此时萝拉处在一条走廊中，左边的第一扇门后只是一间空屋。转动转盘打开右边的门，跳入其中，移动箱子到开关下，拉下开关打开上方的门。将右方的箱子拉出，从刚打开的门离开。走到尽头拉开箱子可以捡到生锈的钥匙，再将箱子推至拉杆下，拉下拉杆，打开房门回到走廊。用生锈的钥匙打开右边第一道门，跳入后先将地上的箱子推到另两只箱子后，爬上去将二层的箱子拉开两次，再推动后面的箱子就可以露出右方的通道。继续前进会发现地上有四块陷井地板，站在上面触动机关后马上后退，此时地板陷落且有油桶滚落。待一切平静后再跳过陷井地板下的喷火孔。从油桶滚落的洞中爬上，然后迅速落下，等另两个油桶滚下后再爬上便可找到 Secret #2玉龙。回到油桶滚落的地方，从右方的通道爬上，干掉一个歹徒。从房间中间的洞落入水中，扳动水中拉杆打开上方有时限的门，迅速从此门离开。

进门拉下开关打开身后的门，向前经过一道门后此门会关上。此时前方有两个相对的斜坡，反身滑下后斜坡间的地板会突然打开。此时应迅速攀住边缘并爬上去，而后可在两个斜坡间来回跳跃，直到当中的地板重新关上，现在可以安全地站在上面了。爬上旁边的通道，拉下其中的开关打开另一扇门。回到地板当中有洞的房间，从另一个通道爬上，可以找到刚打开的门。

进门后干掉一个歹徒并按下左边的按钮打开一块地板，迅速绕到那里跳到下层(也可以直接落下，具体方法是反身站在二层边缘，后退一步后按 Ctrl 键，此时并不会挂在边缘而是正好落在下一层)。杀死两个歹徒得到医药包，并在地板上捡到断路器#2。此时又有一块地板打开了，按下墙壁上的按钮可以排尽先前有水房间里的水。回到那里，转动转盘打开门。沿通道笔直向前，直至墙上有两个按钮处，捡起地上的断路器#3后按下其中的一个按钮打开两处地板。沿原路返回向右转笔直向前(跳入右边的洞中可以杀死两个歹徒，得到弹药)，跳入洞中。

回到开始时一角有水池的大厅，跳入水池。捡起医

药包后沿通道前进，拉下拉杆离开水面。杀死三个歹徒得到医药包及子弹。依次将三个断路器插入房间中的三个插座，关闭所有喷火孔。将箱子拉动后爬上，从上方的通道离开。杀死一个匪徒并拉下开关，反身跳至横梁上，



再连续三次跳跃来到房间另一端。跳入水中前进，干掉水中的食人鱼，向右可找到弹药。向左则可干掉一个匪徒后沿通道前进。墙上有个钥匙孔，站在窗前可以看到水中的钥匙，向左可以找到子弹。然后转动转盘打开门，拉下其中的开关迅速进入刚打开的门，推动其中的箱子并拉下露出的开关打开一处地板。从打开的地板跳入水中，避开几条鱼的袭击取得岩石后面的客舱钥匙，然后迅速离开（建议存档）。先不返回，继续向前游可从一个通道游出水面，上面有 Secret #3 金龙及弹药，然后沿原路返回。将客舱钥匙插入钥匙孔打开旁边的客舱门，进入其中拉下开关打开一处地板。跳进去推动箱子，这样就能够拉下原先够不到的开关。回到客舱，从打开的天花板出去来到先前当中有一个大水池的两层大厅，站在二楼干掉一楼的两个歹徒后来到一楼。在这里的一个通道里可以找到 M－16 及弹药，再捡起歹徒尸身旁的药包及弹药后杀死水中的蛙人。跳入水中从油桶旁的小洞钻进去，躲开数条食人鱼的攻击后游入一个大洞……

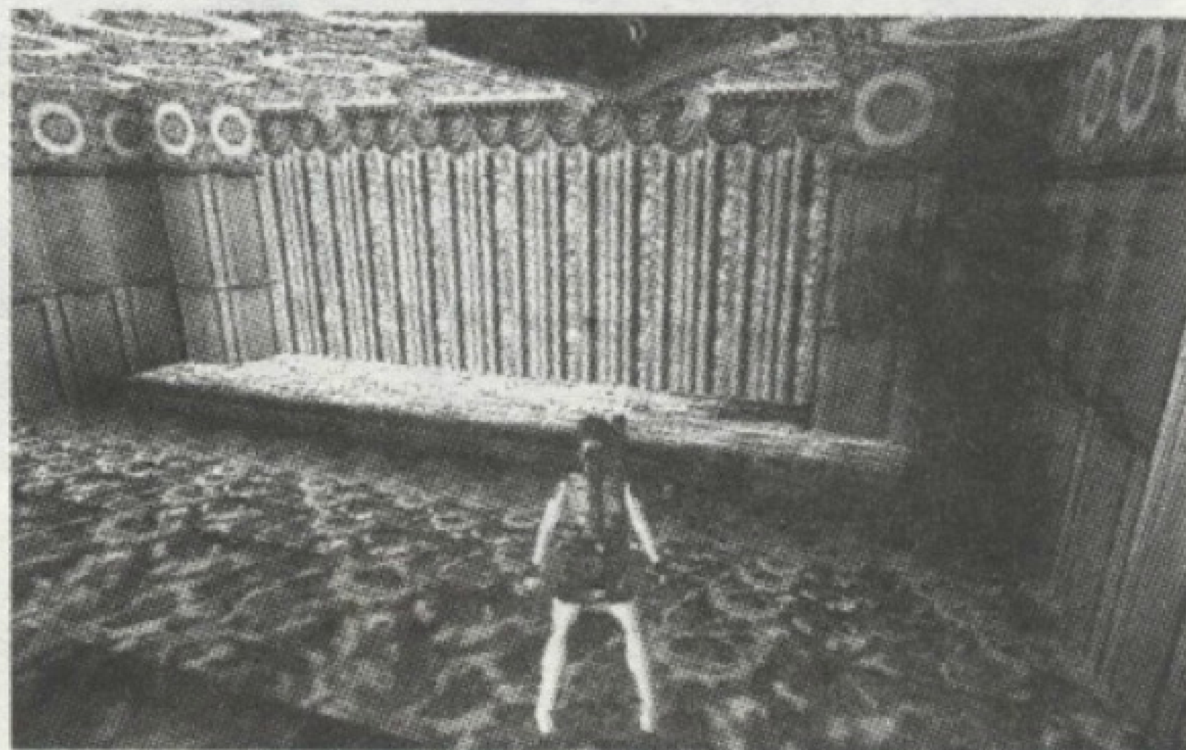
九、生存地
Living Quarters

一直向前游，拉下左边墙上的拉杆后从顶端的出口离开水面。向左行杀死一个悍匪得到医药包，来到一个大机房中，从另一端的出口离开。沿通道前进，干掉三个歹徒得到子弹，躲开滚动的油桶来到一间有喷火孔的房间。站在斜坡的最高处一个跳跃抓住对面的缝隙，然后向右平移到底，拉下开关关闭所有喷火孔。向左爬上去，沿通道前进，拉下开关调整机房中活塞平台的高度。从洞中跳下回到机房，跳上活塞平台，连续跳跃前进，右边是 Secret #1 石龙。通过活塞平台从机房另一端的出口离开，干掉一个匪徒得到子弹。沿通道来到尽头，将箱子推动三次后向左转，将里面的箱子也推动一次。这样跳下去后还能回得来。下去推上开关按原路返回，这次连续跳过活塞平台就可以到达机房另一端的一个高平台上。拉下开关将先前有喷火孔的房间灌满水。回到那间房间（建议存档），拉下拉杆从打开的门离开。杀死蛙人从旁边的洞口爬上，待气足够后再跳入水中，钻进洞，躲开巨鳗的攻击拉下开关打开另一块活动地板。从那里出水来到一间新的房间。干掉上面的匪徒拉下开关打开身后的门。进去发现两个开关，先右后左迅速拉下开关反身跳跃抓住刚升起的两块钢板的边缘。向右平移到底，爬上去拉下开关打开先前房间的一块活动地板。面向低矮的斜面站在刚打开的活动地板下，两个连续跳跃后就可以攀爬到低矮斜面上方的平台。反身前进，将箱子从原来的地方拉开。跳至箱子的对面，然后抓住边缘向左平移，爬上后反身跳上平台。

继续前进，从房间的另一出口离开。沿通道前行，杀死一个匪徒后从他来的地方找到 Secret #2 金龙。先不要急着跳下，跳上上面的平台，踩落活动地板后捡起金龙，然后走过玻璃离开这里。回到走廊，沿斜坡滑下杀死水中的食人鱼。从活动地板来到海中找到 Secret #3 玉龙及 M－16 子弹。回来继续前进来到一间都是斜坡的房间，跃过由几个斜坡包围的陷落地板后设法攀爬抓住房间当中的斜坡边缘，向右平移，爬上去从出口离开，在一间华丽的房间内杀死一个匪徒继续前进，推开箱子来到一个大厅。杀死三个匪徒后拉开低处的箱子找到剧场钥匙。回到二楼，将原先推过的箱子拉开两次，从后面进入，打开剧场大门，进去干掉两个歹徒。爬上右侧的平台杀死另两个歹徒后找到开关。拉下开关打开幕布，进入拉开箱子，凭借它爬上平台。按下其中的按钮将先前捡到剧场钥匙的低处灌满水，回到那里，从出口离开。

十、甲板
The Deck

向右干掉歹徒及喷火兵后继续前进，在角落里找到榴弹发射器。回到出发的地方跳入前方水池，杀掉两条



食人鱼后上岸捡到可怕的钥匙。回到水中从另一出口离开，杀死又一个歹徒及喷火兵后来到一堆箱子处。先将单个箱子与其它箱子推到一起，然后将上面的箱子推到右边，最后将两个箱子拉开就可以露出一道门。捡起照

明弹后用可怕的钥匙打开门，拉下水中的拉杆回到杀死第二个喷火兵的地方，杀歹徒后得到散弹枪子弹。从那里的活动地板落下，爬上梯子拉下右边的开关将方才有水房间中的水排尽。

回到那里拉开箱子，进入后面的通道。爬上去找到



一片水域，当中有一只黄色的救生艇。跳入水中上左岸，干掉一个匪徒及水中的两个蛙人后捡起木箱后的弹药。在水底的水草中可以找到 Secret #1 石龙。从左岸的通道离开，干掉匪徒得到散弹枪子弹。在分叉口继续向前，捡起医药包后(满血)跳下，正好落在救生艇上。捡起客舱钥匙以及鱼叉，在船上杀死水中的两条鲨鱼。回到左岸，再干掉第三条鲨鱼后回到分叉口，这次向左转。连续数次攀爬终于来到了第四层甲板上，打退几个爬上来的匪徒后来到第三层有游泳池的甲板。干掉游泳池中暗门后面的蛙人可以找到 Secret #2 金龙，在游泳池旁的箱子后面还可以找到一些 M-16 子弹。再跳到第二层甲板，借助两个平台的帮助来到棕色的屋顶。从涡轮的右后方反身落下，抓住下面缝隙的边缘，向左平移并爬上去，跳到对面的平台。一路前进，借助小平台的帮助跳上山坡，干掉两个匪徒得到医药包。继续前行，从突起处跳至屋顶，再跳到左方的屋顶后从上面的活动地板陷落。

杀死匪徒，捡起地上的子弹。向前走，当门自动打开时杀死两个匪徒得到一些弹药。反身拉开门旁的箱子，拉下其中的开关打开此层的一扇门。进入后用客舱钥匙打开门，按下其中的按钮打开原先相对的两扇门中的一扇。进入最新打开的门内，前行连续两次跳跃后从洞中落到棕色的屋顶上，可以找到储藏室钥匙。回到第二层甲板，从先前跳到棕色屋顶的白色平台向左转，一个跳跃抓住对面平台的边缘，向右平移后走过玻璃找到 Secret #3 玉龙及榴弹，而后避开玻璃跳到第一层甲板。

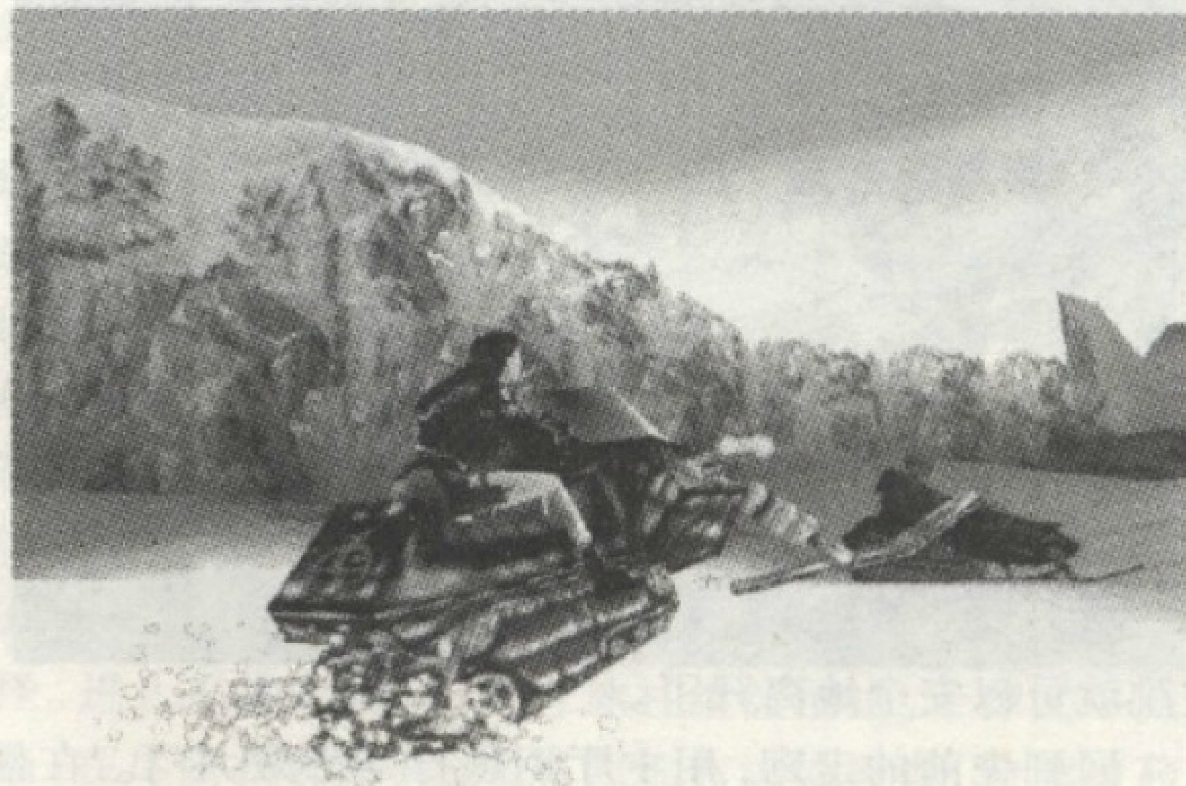
回到本关一开始的地方，按当初的路线来到涡轮机下，干掉两个喷火兵(建议用榴弹或 M-16)后用钥匙打开储藏室，在里面可以找到第一个古文明遗物——六翼天使。

十一、藏山

Tibetan Foothills

射杀老鹰后向左转，跳过第一轮雪石躲在左边的凹处逃避第二轮雪石。爬进洞口后从突起处一跃破冰而入(靠右边一点)。下滑过程中迅速起跳至右边的洞中，一路前行出洞口。杀死几只老鹰进入正下方的洞口，躲开冰柱的偷袭，出洞向右转，寻路前进直到滑下一个斜坡来到一小片水池前。躲开上方掉落的冰柱后继续前进，直到跳到有医药包的平台上。然后一路爬上来到有雪地摩托的空旷之地，杀死两个歹徒后在右边找到 Secret #1 石龙。此处小屋的门还锁着，所以乘上雪地摩托进入左边的山洞。撞死一个匪徒来到一片空旷地，下车跳入前方的山洞，杀死两只雪豹后将堵住洞口的两个箱子拉开。回到雪地摩托，经过一系列惊险的斜坡飞车，进入刚打通的洞口(Ctrl 键可以加速)。再一个惊险飞车越过悬崖继续前进，在分叉口停车。沿右边的通道前行，捡起地上的榴弹，再沿冰壁爬上。拉下开关打开左边通道尽头的门，返回途中干掉两个歹徒得到一些弹药。进门继续前进，杀死一个歹徒，经过一条长长的横梁来到一个洞中，干掉另两个匪徒出洞。先不过断桥，下车跳到右边的平台上可以找到 Secret #2 玉龙。从这个平台一侧的雪壁爬下，杀死三只雪豹后可在坑中找到榴弹。回到雪地摩托处，先照顾两只雪豹"睡"下，再乘雪地摩托飞车跃过断桥。

躲过右边的雪石下车进入山洞，来到一个分叉口。拉下左边门旁的开关进入其中，走到底发现对面雪壁中有把钥匙，按原路返回至先前雪石滚下的地方，沿梯子向下找到吊桥钥匙。从旁边的洞中跳下，破冰杀死一个歹徒。继续前进，躲开冰柱后拉下开关，从上方打开的门离开，然后从旁边的冰壁回到先前的分叉口。这次骑上车向右行，用吊桥钥匙开启吊桥，过桥来到右边。避开雪



石继续前进，忽然发生的雪崩会将退路封死，看来只有加大油门冲过悬崖一途了。

回到方才的空地，捡起地上的小屋钥匙，打翻一辆

武装雪地摩托，骑上自己的摩托回到先前洞外的小屋，此时不得不放弃雪地摩托。捡起屋中的弹药与医药包后拉下开关，干掉冲出的三个悍匪得到弹药，从刚打开的门进入，干掉摩托杀手后又可以有车乘啦！

骑上车继续前进，通过悬崖左侧的斜坡来到对岸，爬下梯子躲开滚石找到 Secret ＃3 金龙。驱车爬上斜坡后干掉两个摩托杀手，下坡将对面的箱子推进去。进去打倒两个歹徒，站在悬崖边杀死另一个匪徒。反身攀住悬崖边缘后落下，在受伤时的一刹那及时用药包补血，然后再抓住岩石边缘，再落下就可以来到悬崖底，跳入水中，从左边上岸后进洞……

十二、巴克汉僧侣
Barkhang Monastery

沿通道来到神殿前的广场，替僧侣将歹徒解决（除非罗拉攻击了僧侣，否则僧侣是不会为难罗拉的。所以最好不去惹僧侣，一旦碰上僧侣与歹徒相斗的情况就静观待变，坐享其成吧）。从神殿对面的梯子爬上去干掉乌鸦，继续沿平台向上。来到石堆上杀掉另两只乌鸦后反身落下，抓住下方的缝隙向左平移，来到神殿二楼。等这里的两个僧侣干掉两个歹徒后，进入有两个滚盘房间对面的房间，沿梯子向上爬来到大佛殿二层，得到主厅钥匙，前行躲开两块滚石的袭击，捡起地上的照明弹。在分叉口向右转，爬下梯子将箱子向里推一格。回到分叉口向左转，跳入水池，努力克服水流的障碍，从水底通道离开。跳下深洞后，在漆黑的通道中点起照明弹继续前进。巧妙地穿过三道活动门，爬上梯子。帮助僧侣干掉两个匪徒，得到医药包，拉开箱子打开通道。回到黑暗的房间中找到祈祷者之轮＃1，不过这会触发所有的喷火孔。在捡到祈祷者之轮的平台上紧靠右墙站立，两次立



定跳就可以安全地离开了。

回到先前的走廊，用主厅钥匙打开佛殿大门。在僧侣的帮助下解决掉来袭者，进入右边第一道门，躲开第一道铡刀机关后在左边的房间里找到练武室钥匙，用它打开鼓室中锁着的门，得到屋顶钥匙。再来到有两个滚盘的房间中，用屋顶钥匙打开其中的门。拉下金色雕像后的开关，迅速通过喷火孔通道。向左进入庭院，让三个僧侣处理掉两个匪徒后拉下其中的开关打开两块活动地板，爬上梯子可以找到 M－16 子弹。从刚打开的活动地板落下，击碎玻璃得到两块宝石。拉下角落里的开关离开这里，出庭院向左转，将一块宝石放在两座金雕像



之间的凹处打开身后的门。将箱子拉出得到祈祷者之轮＃2。回到捡起练武室钥匙的地方，爬上梯子跳到大佛的左手上。穿过大佛的头，将另一颗宝石放好打开大佛底座下的活动地板，绕到大佛的背后可以找到 Secret ＃1 金龙。

从大佛左侧的通道进入右边第一间房间，移动其中的箱子找到弹药。出门进入斜对面的通道，来到一片水池前。跳入其中，在水中通道尽头可以找到 Secret ＃2 石龙。回到大佛底座下的房间，跳入打开的活动地板。沿通道前进，拉下开关进入打开的房门，推动箱子阻断水流就可以将水池中的水抽干。跳入干涸的水池，推动箱子得到祈祷者之轮＃3。离开这里来到一条满是狼牙袋的通道前，喷火孔会自动熄灭。看准时机落入下层躲开狼牙袋的袭击，爬上后避开滚盘，再如法炮制通过这条危险的走廊。过后先不急着离开，在最后一道滚盘经过的通道两旁有一些可以躲避的地方。利用这些凹处避开滚盘，再躲开两道活动门就可以找到 Secret ＃3 玉龙。继续前进，得到陷井门钥匙后回到大佛殿。用陷井门钥匙打开佛殿左侧的活动地板，落下去向左拉下开关打开通向佛殿的门。帮助僧侣解决歹徒后，转身沿着山谷前行直到找到隐藏在岩石深处的梯子。爬上去继续前进，杀死乌鸦和歹徒，走过索桥。再打落两只乌鸦，来到一间小屋旁，借助旁边两个平台的帮助跳到屋顶上，落下后找到祈祷者之轮＃4。

回到大佛左侧的通道进入右边第一间房间，笔直向前跳过陷井。向右转，再向左转上楼。干掉身后数个歹徒，得到医药包与子弹。破窗而出，拉下开关打开旁边回去的门。转身沿梯子不断向上爬，最终可以得到祈祷者之轮＃5。

回到佛殿，进入佛像左侧的祈祷室。将五个祈祷者

之轮全部放进空位，进入打开的大门。将六翼天使插入机关打开旁边的小门，进入其中……

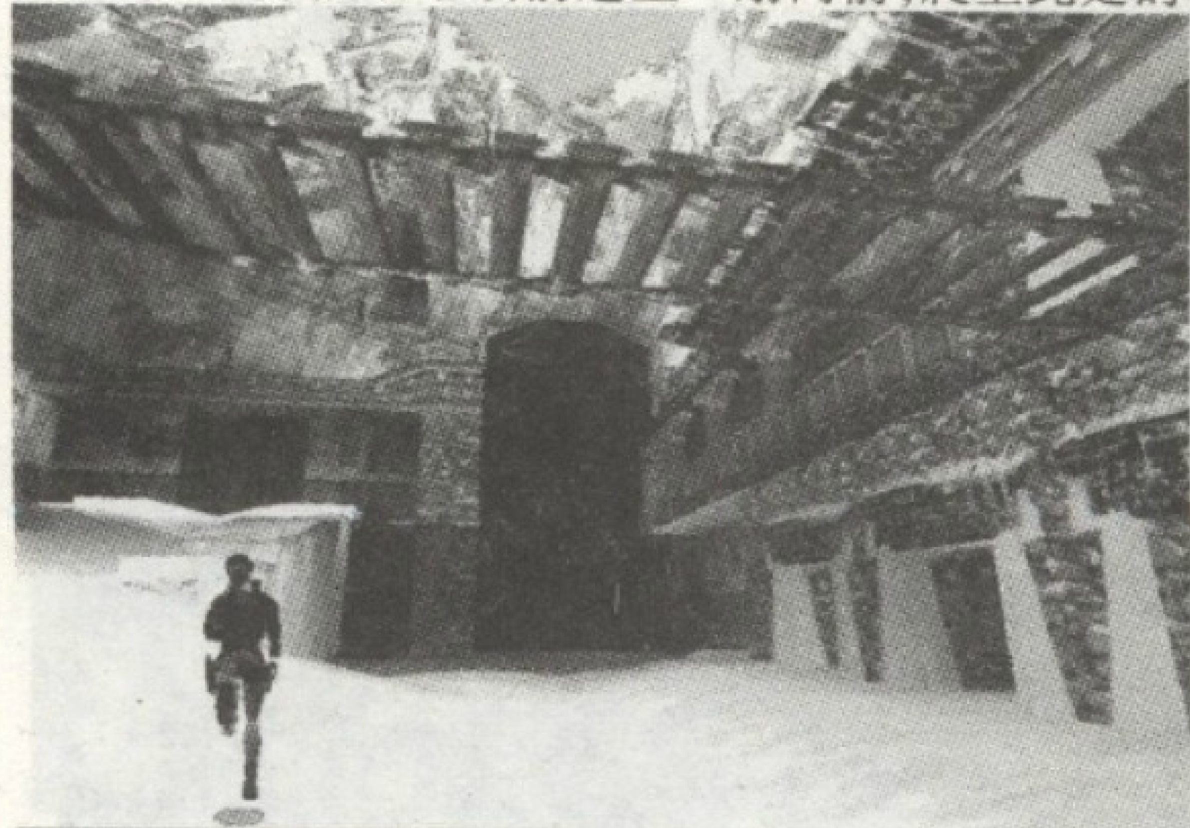
十三、复仇陵墓
Catacombs of the Talion

躲开冰柱出洞口，攀住左边的岩石缝隙向右平移，爬上后可以找到 Secret #1石龙及照明弹。沿梯子下来干掉雪怪，拉下开关。顺原路回到刚才的岩石缝隙旁，反身滑下抓住边缘，然后爬上去马上接一个后空翻就可以跳到对面的楼梯上。杀死雪豹并躲过冰柱的袭击，进入刚打开的门，杀死两个匪徒得到弹药。干掉两只雪豹，在右侧的山洞中找到医药包。触发斜坡高处的雪球后，跳到右方的平台上。跑过三块活动地板，爬到梯子顶端。一个反身跳落到身后的平台，拉下开关，打开笼子得到西藏面具。跳入已经干涸的水池中，避开尖刺后用西藏面具打开门。

迅速爬上左边的平台以躲开雪球的袭击，然后再处理掉闻风而来的四只雪豹，爬上右边的梯子找到一些榴弹。回到空地，跳进左侧的山洞，在冰湖旁干掉六只雪豹。爬上岩石，在后面的水里找到第二个西藏面具。干掉两个歹徒得到医药包和弹药，再回到刚才找到榴弹的地方，用面具打开门，点起照明弹进入这漆黑的房间。

拉下房中的开关后会打开灯并放出四只雪怪，干掉他们捡起一楼的医药包和弹药。回到二楼，拉出右边的箱子放在铁闸下以防铁闸落下。拉下开关离开这里，干掉三个匪徒，进入刚打开的门内。

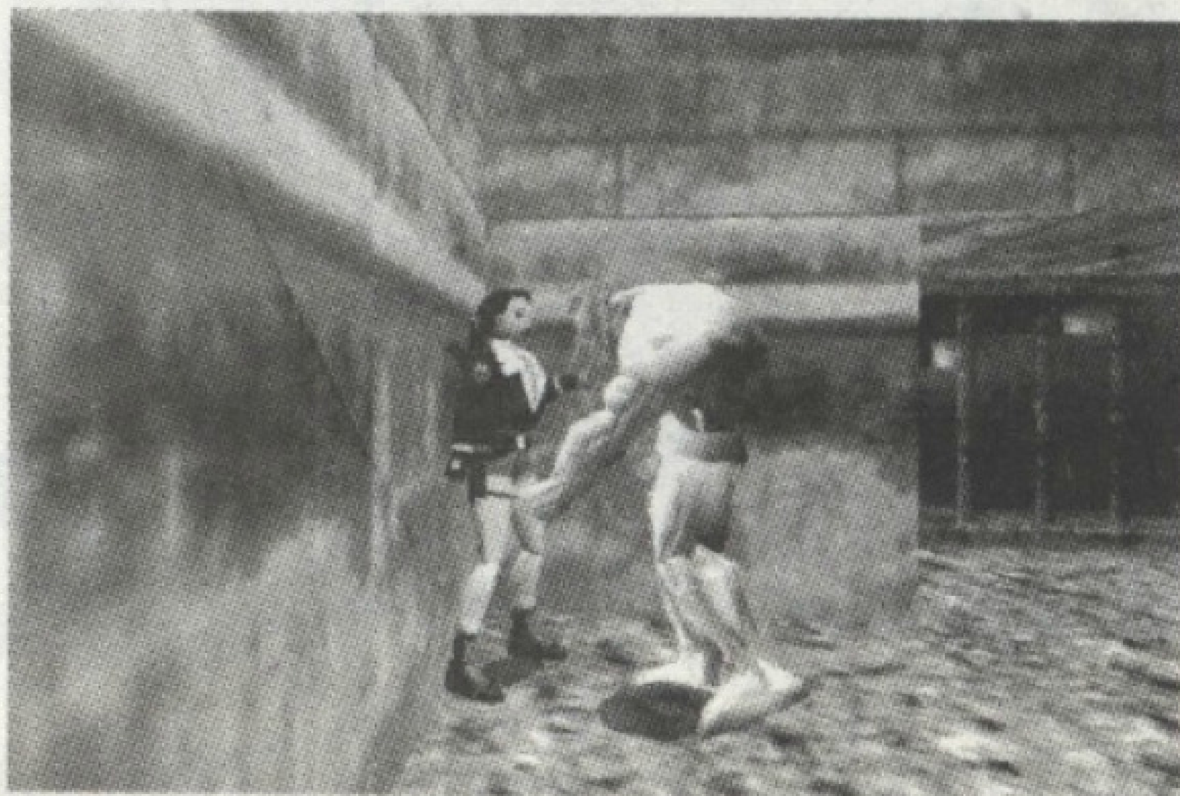
向左避开滚来的雪球，沿索桥到顶。跳至右边的梯子上，爬上去跳入水池。迅速上岸并杀死三条食人鱼。潜水来到左边的地区，沿第一个梯子爬到顶，落到左边的斜坡上，滑下后一个后翻至后面的平台上，可以找到 Secret #2玉龙。然后继续前进至一扇门前，爬上此处的梯



子。在顶端一个后翻至身后的平台上，拉下开关就可打开此门。

杀掉从左边扑来的雪豹，拉下开关打开空地中的大门。回到那里进入大门，落入洞中杀死三头雪豹，在角落里可以找到弹药与医药包。拉下开关，杀死另一头雪豹后回到外面。再进来，跳过坑洞，避开正面的雪球并触发左边的雪球以击碎右边的冰门。

踩在一块深色地板上打开一道限时门，进去后慢慢走过尖刺。爬上右边的石壁得到 Secret #3金龙。站在旁边的门前，门会打开。跳到外面的窗台上，经过雪球后落在另一块深色的地板上，此时前后两扇门都已经打开。

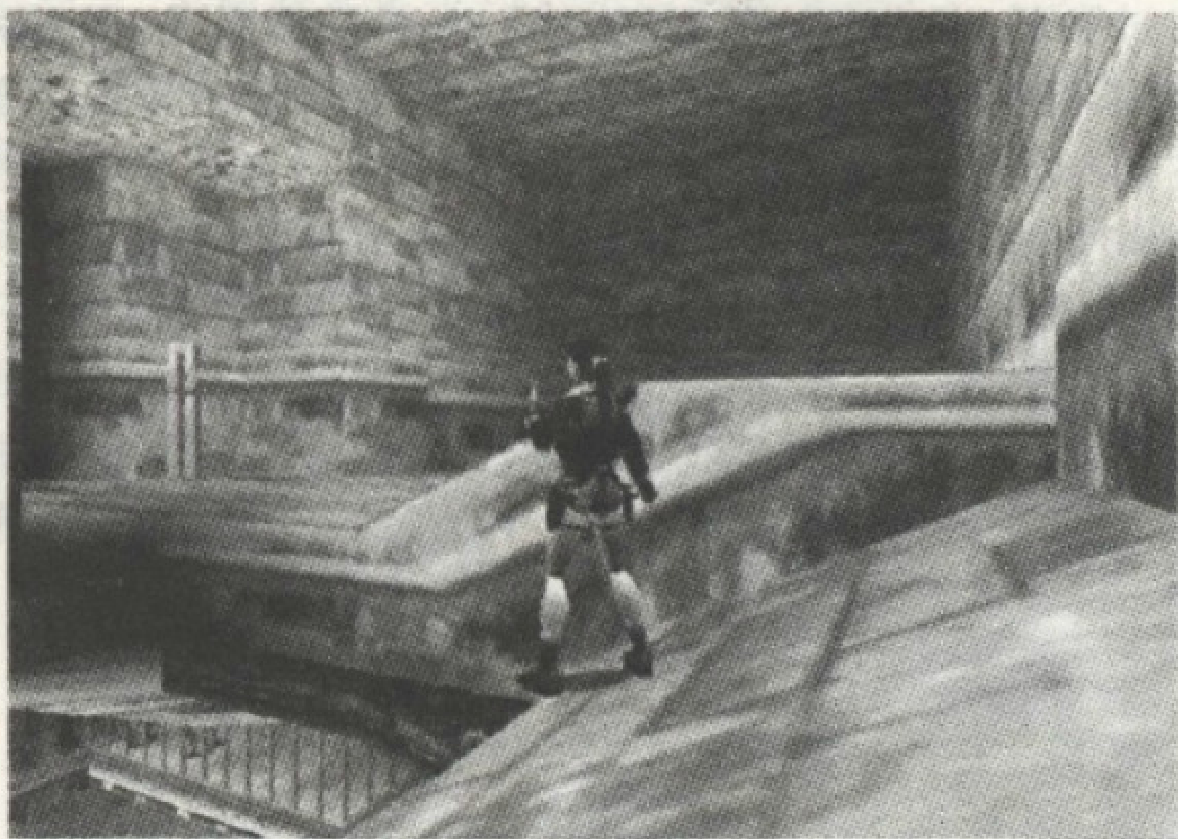


爬回窗台，跳过第一道门后迅速进入第二道门（只要踩在深色地板外的地方，第一道门就会关闭），跳到梯子上向下爬……

十四、冰宫
Ice Palace

向钟射击打开旁边的门，里面有一些关着雪怪的笼子。爬上二楼，捡起角落里的医药包。回到一楼，利用跳板跳到三楼，拉下开关并捡起旁边的弹药。干掉放出来的四个雪怪，在原来关雪怪的笼子里捡到医药包，拉下其中的开关升起旁边的铁板。拉出狭长通道里的一道石墙，走过无形桥，找到 Secret #1金龙，然后利用黑栅栏前的跳板跳上刚刚升起的铁板。跳起向钟射击，升起第二道铁栅栏。跳上铁栅栏右后方的跳板，在半空中向钟射击，升起第一道铁栅栏。利用后面的跳板来到三楼，在两个斜面间来回跳跃并向钟开枪射击，打开这里的铁门。爬上后面的楼梯，干掉一个雪怪后捡起照明弹。在右边的山洞里找到 Secret #2石龙。继续前进，杀死三只老虎，取得西藏面具。此时原先藏有石龙的山洞中的木门已经打开，沿通道前进，杀死一个雪怪得到医药包。从最里面洞的中央跳到下方没有尖刺的地方，干掉雪怪，捡起角落里的弹药。用西藏面具打开房间里的门，过索桥继续前进，拉开开关融化冰湖，在水里找到宫锤。杀死食人鱼和老虎后，游入深处上岸，避开冰柱并干掉四个雪怪。进入左边的通道，避开冰柱继续前进，干掉又一只雪怪，在尽头找到榴弹，然后回到右边的通道，捡起医药包并杀死雪怪。进门后在雪球的追击下，从尽头的出口离开。反身滑下并抓住边缘，向左平移到尽头再爬上，然后迅速反身跳至身后的平台。沿冰壁向上爬，落下后来到冰宫，用宫锤敲打大鼓。

爬下冰宫左边的梯子，拉下开关，打开藏有 Secret #3玉龙房间的门。然后进入大鼓底部的房间，得到 Talion，出房间后，与大冰怪大战一场。



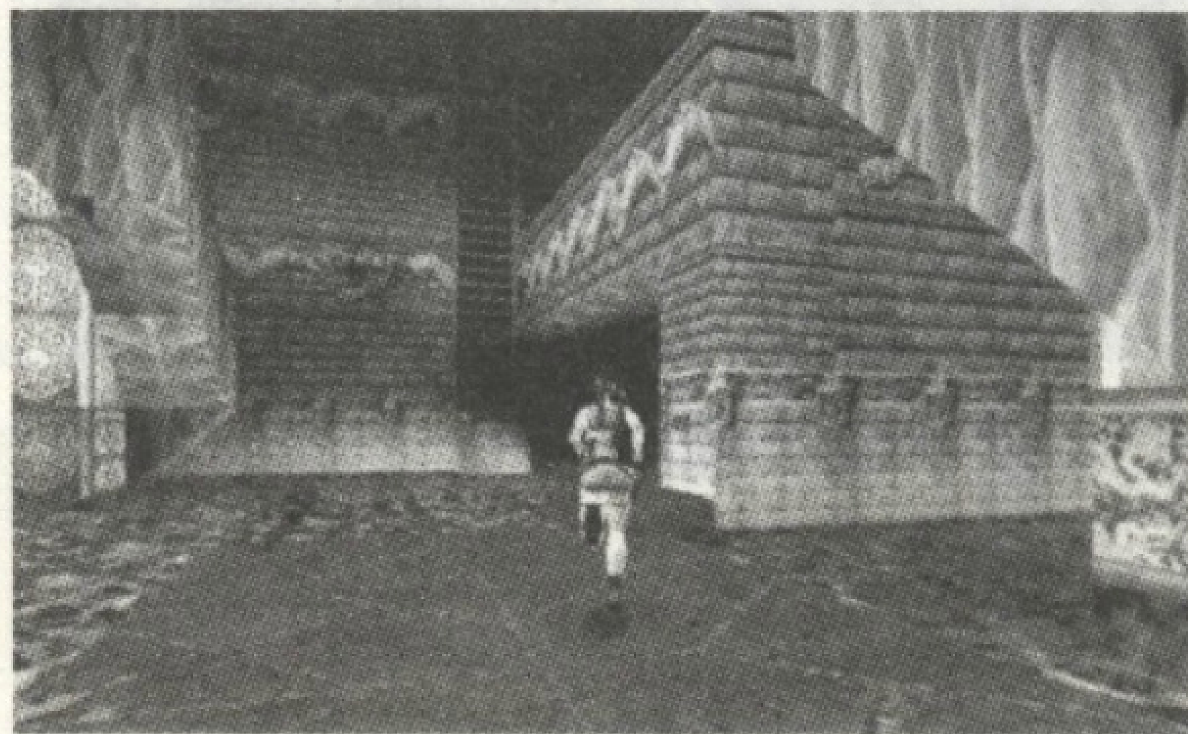
十五、西安神殿
Temple of Xian

笔直向前跑，虽然西安匕首就在前面，但由于周围的地板陷落，只好不断沿斜坡下滑。跳过铡刀并避开身后的滚石，当滑下瀑布时，跳起并在空中转180度，抓住瀑布岩石的边缘，向左平移后可得到 Secret #1金龙。杀死两条黄色食人鱼出水来到一间庙宇前，杀死两只老虎后利用左边的跳板跳上屋顶，拉下右边的开关来到前面杀死两条黄色食人鱼旁的梯子处，爬上去打死一只蜘蛛，反身从断开的梯子爬下。最下方是 Secret #2石龙(等一会儿可以从左边平移得到)。落到第二层向左平移，攀上去再爬下梯子，得到石龙后向右行，再干掉一只蜘蛛。跳上梯子向上爬，来到一间有剑坑的房间，爬上梯墙并来到右边最高处，然后一个后空翻至身后的斜坡，再跳至对面没有剑阵的平台上。跑到活动地板的最后一块停步，落下后就正好站在岩浆区中央的平台上。捡起散弹枪子弹，从前方的斜坡滑下，利用跳跃避开剑阵并落在唯一一块没有剑阵的地方，捡起地上的榴弹后爬上去拉下开关打开前面庙宇的门。

回到那里进入庙宇，这里是兵马俑主厅。进入右边打开的门，然后连续在斜坡间跳跃直到从红色的门离开。落下陷井迅速拉下前方的开关，然后在两边的钉板合拢前从身后刚打开的门离开。避开先后三个滚石的袭击，爬上梯子来到一黑暗的房间。拉下房中的开关，杀死老虎从打开的门离开。爬上梯子，看准时机避开两把铡刀后落下。再穿过两个滚盘来到兵马俑主厅的横梁上。杀死两只老鹰，按下左边墙上的按钮，迅速转身并连续跳跃，在身后的门关上前离开。

避开四个狼牙袋，先按下左边的按钮，然后迅速按下右边的按钮。在翻起的铁板落下前和打开的门关上前冲过去。当巨石追来时不要惊慌，看准时机一个后翻就能安全地跳到巨石后面，然后跳上前方的平台得到龙之封印。跳到右边的平台上，爬到龙头后的黑暗房间里，捡起弹药后拉下开关可以在岩浆区中升起一些平台。从另一边的出口离开。站在右边第二块平台上跳向当中的斜坡，然后马上跳到后边的平台上。再跳到左边的高柱上，继续跳跃直到借助跳板的帮助来到前方的平台上，而后迅速后退并悬挂在边缘以避开滚来的巨石。通过平台不断向上，利用另一个跳板可以跳到后面的横梁上，再跳到对面的横梁上可以找到 Secret #3玉龙。继续借助平台跳跃直到到达左上方的房间，拉出画有鬼脸的箱子，扳下里面的开关，落入打开的洞中，后空翻躲开滚下的巨石。

回到兵马俑主厅，用龙之封印打开这里的门。避开滚盘后滑下斜坡来到一间有水的房间。拉下全部三个开关，在头上的钉板落下前离开。爬上平台跳入水中杀死食人鱼，拉下拉杆关闭水闸，然后游入长廊中拉下门后的拉杆打开先前水中关着的门。游进去拉下拉杆，再从刚打开的门出水。杀死食人鱼找到一些弹药，在钉板的追击下迅速拉下开关落下去，在水流的的帮助下沿一条极长的通道前进，捡起金钥匙后离开水面。用钥匙打开梯子旁的门（在本关刚开始时杀死两条黄色食人鱼处）。进水向右转，拉下拉杆，杀死食人鱼回到分叉口向左游，出水后进入蜘蛛洞。干掉大大小小不少蜘蛛，捡起照明弹和弹药，最终来到大蜘蛛洞，利用平台跳到巨大蜘蛛巢正下方的平台，然后离开，一个跳跃得到银钥匙，用它打开庙宇右边房屋的门，躲开两块巨石爬上顶端。杀死老虎和老鹰跑过索桥，爬上平台避开两个滚盘，按下索桥后面的按钮。借助四个跳板连续跳跃至顶端，进入方才打开的门。躲过钉板爬上梯子，此处有个钥匙孔。再躲过钉板跳上梯子，在通道尽头拉下开关。进入刚打开的门，几次跳跃后在龙头处得到主室钥匙。回到先前的钥匙孔处使用它，跳上翻起的铁板沿梯子向上爬。来到第二条龙像的龙头处爬上梯子，在两把铡刀前各以一个后翻(上键+Ctrl键+Alt键)躲开，爬到顶端后离开。

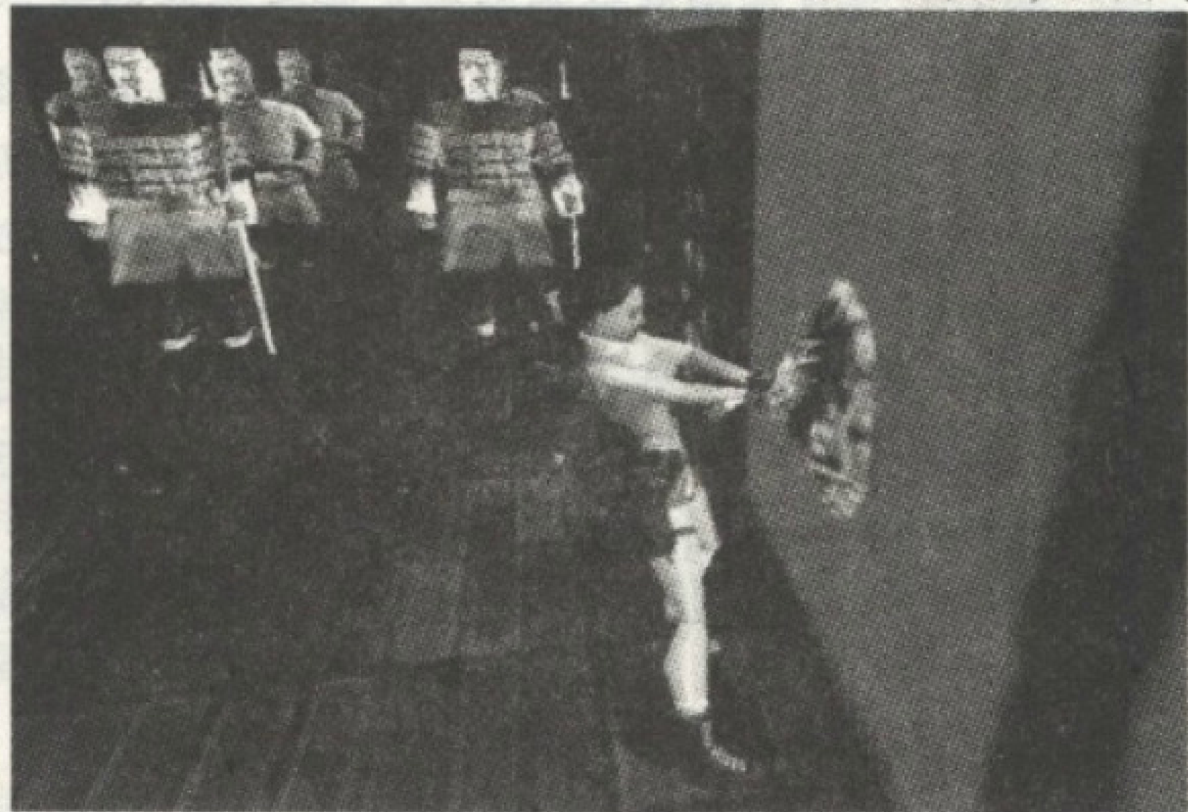


十六、浮岛
Floating Islands

干掉一个飞行武士，连续跳过两个斜坡后攀上左方

的平台，拉下开关滑下并跳到另一个小斜坡，来到刚才打开的洞口旁。干掉三个武士爬上去，在房间里找到神秘铭牌及其它物品。出去干掉另一个武士，跳到这里一颗树旁的平石上，反身跳上屋顶可以找到 Secret #1 玉龙。从这个浮岛的一边反身落下，抓住下面的边缘，爬上岛的底部。拉下开关从出口离开，一连串跳跃攀爬最终得到中央第二块神秘铭牌。寻路回到出发点，来到一扇大门前（这条路与先前找第二块铭牌的路差不多，只是最后不到 T 字型笼顶）。捡起地上的弹药，用两块铭牌打开大门。桥右方的是 Secret #2 石龙，得到后回到原处，跃过左边绿色圆石滑下斜坡，用后空翻避开滚下的圆石。

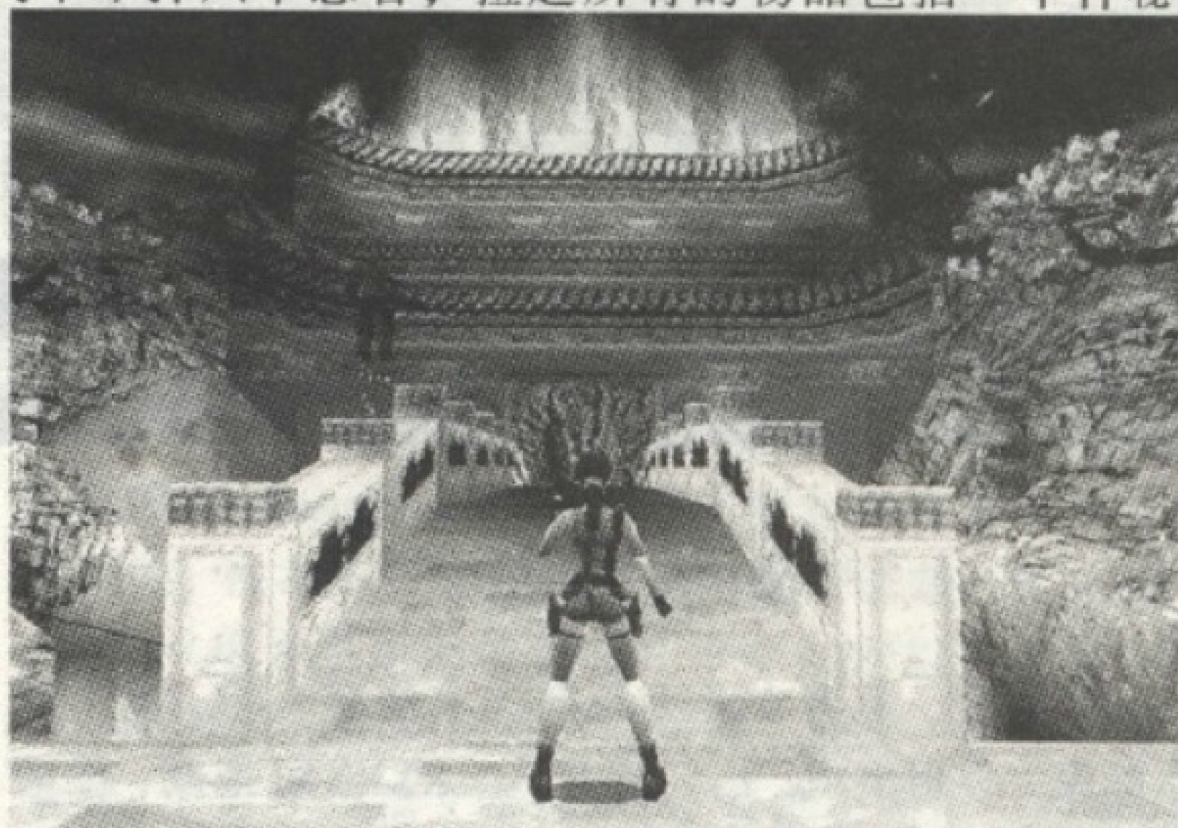
跃过间隙跳到对面，再跳到右边的小浮岛上，利用滑轮落在下层桥上。干掉三个武士后拉下开关打开滑轮终点的门。抓住旁边房间里的滑轮下滑，到达时迅速爬上梯子，向上直到顶端，反身抓住边缘并向左平移再落下。回到第一个滑轮处，以一个完整的滑行来到通道。杀死两个武士后移动箱子来到二楼，找到 M－16 子弹并拉下开关。下到房屋中央的沟中拉下开关，返回二楼，用一个助跑跳落入岩浆瀑布中央刚打开的洞中（在空中做一个抓的动作能够让萝拉正好落入其中）。捡起其中的弹药继续前进，拉下开关打开刚到这里的上层通道。沿左边的通道游去，拉下开关关闭三把铡刀。进入刚打开的通道，拉下剑坑后的开关回到滑轮处，再按前面的路线直到进入刚打开的门。这里有两扇关闭的门，从当中落下后拉下开关，干掉所有敌人（此处相当的难打，总计有四个忍者及四个武士，不过站在开关上面的平台应该能够避免一些不必要的牺牲）。拉下另两个开关打开出口以及先前两扇门中的一扇，杀死埋伏在出口的忍者得到弹药和药包，再捡起榴弹，拉下开关回到先前的房间，杀死两个复活的武士后进入另一扇门。爬上梯子，以两个



后翻爬上顶端（上键＋Ctrl 键＋Alt 键），然后在两个斜坡间来回跳跃直到安全抵达左方的平台。干掉忍者后将箱子拉出来，跳到左边的平台上，然后通过左右两岸的平台来到一个通道，在尽头可以找到 Secret #3 金龙，这可是本回“罗拉冒险”中的最后一个 Secret 了。

十七、龙穴
The Dragon's Lair

击毙四名武士并拉下两个开关，然后进入旁边的房间中干掉六个忍者，捡起所有的物品包括一个神秘铭



牌。用铭牌打开门后便来到一间巨大的墓室中，突然停放在中央的尸体放出强烈的闪光，顷刻间化成一条巨大的喷火龙。与龙决斗时最好用自动手枪或冲锋枪，站在龙的对面，面向龙头方向。当罗拉举枪瞄准后按住发射键连续射击，同时迅速向一侧以龙为圆心跑动，注意应保证能让罗拉侧身向龙射击，并与龙喷出的火柱保持一定的角度，使龙火只能喷在身后。当跑出定一距离，待巨龙一口“火气”过后，再反身往另一侧沿弧状路线跑动，射击不停，如此在龙头前面跑上几个来回，便可将其放倒（若不小心被火烧到就马上跳进水里，水下还有许多的物品可拿）。当巨龙倒地时应以最快速度将插在龙肚子上的匕首拔走，这样巨龙才会真正死亡，然后冲出打开的门，一路狂奔……

十八、家，温馨的家
Home Sweet Home

罗拉正在家中端详着手中这把神奇的匕首，突然警报响起。原来是那伙欲抢夺匕首的家伙不甘心先前的失败，追到家里来了！马上用钥匙打开床边的门，里面是武器库，端起散弹枪，带好医药包，将所有来犯之敌清除吧！

出品公司	EIDOS			
载体	光碟	系统	WIN95	
语种	英文	类型	战略	
画面	★★★★		总评：	
音响	★★★★★		93	
操作	★★★★★			
剧情	★★★★			
娱乐	★★★★★		晶合实验室	

梦想成真—迈向编写GAME之路
进入缤纷的图形世界(上)

天津 李鑫

和您聊聊

元旦到了，笔者在此不免向大家俗套一番，祝大家身体健康，心想事成，出门遇贵人，XXXXX(抱歉，没词了)，但在HAPPY之际也不要忘了多玩游戏啊！大家也许和笔者有过同样的感受，游戏玩多了，见多了，就不愿只停留在玩家的等级，于是身边便随时都可以看到一些“风华正茂”的朋友聚在一起，刻苦钻研游戏开发的技巧，准备在中国刚起步的游戏界里大显身手，但往往因缺乏资料和缺少交流的缘故被迫放弃。而笔者写此文的目的就在于希望国内有志于此的朋友们携起手来，互相帮助，共同切磋，不要闭门造车，做井底之蛙，好让那些力不足而心有余的朋友不会半途“夭折”，因此献上此文，其意决不是炫耀自己如何如何(其实本人也是“民兵”，如文中有错误之处还请大家指正)，而是一则可以籍此来抛砖引玉，希望看到越来越多的关于游戏开发的文章出现；二则是将一些在游戏开发时的经验和技巧贡献出来，盼与大家同分享，共勉之。当初，笔者和几个自命不凡的同学用了几个月的时间用WINDOWS的API编写了一个益智游戏(类似问答类“民国教育”)，而效果只能用“龟速”这两个字来形容，因为众所周知，WINDOWS下的显示速度是很慢的，无论如何也不适合开发游戏软件(TAB类除外)。碰壁之后，DOS下编程自然成了笔者的目标，但随之而来的却是繁重的工作量，所有的库都要一个一个地从头写起，每日没夜地钻研了几个月后终于MISSION ACCOMPLISHED，真是兴奋了好一阵子，本想拿出来和大家分享，权衡之下还是放弃了，一是现在已有很多介绍DOS下编写GAME的文章，实在没有任何意义和必要再费口舌；二是要求编程人员必须了解硬件知识；第三，也就是最关键的一点，它没有使用到硬件加速，不能适用于一些对速度要求很高的游戏。不用我说大家也知道，现在市面上的显示卡少说也有十几种，每种的规格又各不相同，如果分别为每块卡编写接口程序的话，根本不是一两个人可以完成的。所以我们不得不使用一些现成的库，千万不要认为使用别人的东西是贬低了自己。罗嗦到现在，聪明的朋友可能已经知道笔者在下面的文章中所讲述和使用的东西了，惊喜一下？对了，是DirectX！

笔者在写这篇文章之前曾反复考虑了“国情”(小康一定会实现)，因本文是一篇阐述游戏制作方法及技巧的文章，而非从基础讲起的入门读物，故专业性较强，但又要尽量阐述得通俗一些，不至于写出的文章让人不知所云，只能孤芳自赏，所以本文的读者应具备一些基本知识：一、必须了解C++，因文中的源码都是用其编写，若您没有学过，笔者非常诚恳地建议您先去充实一下这方面的知识，毕竟它在业界中使用得最为广泛；二、由于DirectX必须要WIN95支持，故应熟悉WINDOWS编程。其实WINDOWS和DOS之间的编程没有非常明显的界限，所以如果您不是很熟悉的话也不要紧，完全可以随着本文介绍一起学习，双管齐下。关于编译器方面，笔者使用的是MICROSOFT的VISUAL C/C++ 5.0，其实只要4.2以上的版本就可以了，只是笔者本人比较“时髦”罢了。最后也就是最关键的，您必须弄到一套DirectX的开发包(注意不是运行库)，是免费的呦！好了，万事具备，只欠东风！

跨出第一步

DirectX是微软为WINDOWS 95下游戏制作而推出的一套开发包，其中包括DirectDraw、DirectSound、Direct3D、DirectInput等等，它是一套标准的API集，可以非常方便地写出各种游戏程序，使您不必进行一些低级的代码编写，对于DirectX组成及特点笔者在此不打算做单独的介绍，只是在以后涉及到时再向大家进行阐述。首先我们从DirectDraw开始。学习不能漫无目的，所以我们的第一个目标正如题目所示，利用DirectDraw的进入指定的图形模式。首先我们要声明一个DirectDraw对象，值得注意的一点是DirectDraw是基于COM界面的，但您可以把COM界面仅仅看作为一个抽象类，声明的方法

和抽象类完全相同。DirectDraw 对象用来表示显示设备，它是所有的 DirectDraw 程序的核心。然后我们使用 DirectDrawCreate 函数来初始化它。

DirectDrawCreate 函数的原形：

```
HRESULT DirectDrawCreate(
        GUID FAR *lpGUID,
        LPDIRECTDRAW FAR *lplpDD,
        IUnknown FAR *pUnkOuter
        );
```

DirectDrawCreate 函数的第一个参数一般设为 NULL，也可使用其它参数来禁止或全部使用硬件加速(DirectDraw 会自动检测硬件，并自动使用硬件加速)；第二个参数是将要初始化的 DirectDraw 对象地址；第三个参数必须设置为 NULL，它在现在的版本中没有任何意义。如果成功则返回 DD-OK 标志。您应该在此加一个判断语句，如果不成功则显示一个消息框并退出程序，不然您只好 RESET 了。接下来笔者将向您讲解一下协作层的概念。协作层是用来描述 DirectDraw 怎样来作用于显示设备。譬如您可以在此来设置程序的运行方式，其中包括整屏模式（如 Diablo)、窗口模式（如真侍魂)、MODEX 模式(类似于 DOS 的 13H)等等。

设置协作层使用到一个 IDirectDraw2::SetCooperativeLevel 的成员函数，它的原形为：

```
HRESULT SetCooperativeLevel(
        HWND hWnd,
        DWORD dwFlags
        );
```

第一个参数为程序使用的主窗口句柄，第二个参数是代表以上那些模式的标志，如果您要使用多个模式可以使用"|"来连接。在这里我们暂且设置为整屏模式。一些朋友经常抱怨有的游戏分辨率太低，这个分辨率指的就是显示模式，一般显示模式定义为三个部分：宽、高、色彩深度，最常见的有 320X200X8、640X480X8、640X480X16 等等。DirectDraw 基本上支持了所有的显示模式，但在 MODEX 模式下有一些限制，笔者以后介绍，因为在此我们将选择 640X480X8 的显示模式，也就是常说的 SVGA。

使用 IDirectDraw2::SetDisplayMode 这个成员函数来实现显示分辨率的设置。它的原形为：

```
HRESULT SetDisplayMode(
        DWORD dwWidth,
        DWORD dwHeight,
        DWORD dwBPP,
        DWORD dwRefreshRate,
        DWORD dwFlags
        );
```

大家一看就应该明白了，前三个参数就是前面所说的显示模式的三个部分，而后两个参数可以不填。DirectDraw 的魅力就在于此；简单的函数就可完成一些复杂的任务，但在这些函数里面却隐藏着十分重要的处理低级接口的代码。

到此为止，我们已经达到了这次的目的。但这样就结束程序是不行的，您必须释放所有的 DirectDraw 对象，不然的话，机器有时会报错的。具体的方法是使用 IUnknown 界面的 Release 函数来完成，之后您还要为被释放后的物体赋一个值"NULL"来撤消它，这和打开一个文件后必须要关闭的道理是一样的。通过以上讲解，您是否已经对 DirectDraw 产生兴趣了呢？其实单凭笔者罗嗦的这些，根本不可能把每个细节都讲清楚（要知道，DirectDraw 里光是返回值就有几十个)，所以您最好可以参考一下开发包中的文档，这样加上此文，应该可以很快掌握。以后在每篇文章结束，笔者都会附上一段源码，并带有注释，其为当期文章所讲述的内容。您只要人工 COPY 至 Virtual C++中并按 F5 执行即可，但千万不要忘记把相应的库文件 Link 上。(进入 Project | Set tings | Link，在 object/library modules 框的最后加入 DDRAW.LIB 即可)。最后，由于笔者在杂志上发表的文章很有限，所以这方面的经验值确是不足，文中如有错误之处，还请大家请批评指教。巧在笔者是个十分好交朋友的人，如果各位想联系的话，真是倍感荣幸。笔者乃天津人士，现于南开大学电子科学系就读，联系电话 28324096，E-mail：lixin@public.tjuc.com.cn，不管何种途径，只要能联络上就对了。

好了，我们下次再见！

```
/* *范例程序 1
 *程序运行后显示消息框报告运行情况，之后按任意键退出
 */
#define STRICT
#define WIN32-LEAN-AND-MEAN
#include <windows.h>
#include <windowsx.h>
#include <ddraw.h>
    MSG Msg;
    HWND Hwnd;
    WNDCLASS Wndclass;
    HRESULT Lpddreturn;
    LPDIRECTDRAW Lpdd; // 声明一个 DirectDraw 对象
void MakeWin-OnKey(HWND hwnd, UINT vk, BOOL fDown, int cRepeat, UINT flags)
{
```

```
    Lpdd->Release(); //释放 DirectDraw 物体
    Lpdd = NULL;    //撤消 DirectDraw 物体
    PostQuitMessage(0);
  }
  LRESULT CALLBACK WndProc(HWND hwnd,
                    UINT Message,
                    WPARAM wParam,
                    LPARAM lParam)
  {
    switch(Message)
    {
        HANDLE-MSG(hwnd, WM-KEYDOWN,
MakeWin-OnKey);
    default:
        return DefWindowProc(hwnd, Message,
wParam,lParam);
    }
  }
  int WINAPI WinMain (HINSTANCE hInst,
                  HINSTANCE hPrevInstance,
                  LPSTR lpszCmdParam,
                  int nCmdShow)
  {
    char Name"GAME1";
      Wndclass.style = CS-HREDRAW |
CS-VREDRAW;
    Wndclass.lpfnWndProc = WndProc;
    Wndclass.cbClsExtra = 0;
    Wndclass.cbWndExtra = 0;
    Wndclass.hInstance = hInst;
     Wndclass.hIcon = LoadIcon( hInst, I-
DI-APPLICATION );
     Wndclass.hCursor = LoadCursor( NULL,
IDC-ARROW );
    Wndclass.hbrBackground = NULL;
    Wndclass.lpszMenuName = NULL;
    Wndclass.lpszClassName = Name;
    RegisterClass(&Wndclass);
    Hwnd = CreateWindowEx(
    WS-EX-TOPMOST,
    Name,
    Name,
    WS-POPUP,
    0, 0,
    GetSystemMetrics( SM-CXSCREEN ),
    GetSystemMetrics( SM-CYSCREEN ),
    NULL,
    NULL,
    hInst,
    NULL );
    ShowWindow(Hwnd,nCmdShow);
    UpdateWindow(Hwnd);
    //初始化 DirectDraw 对象
    Lpddreturn = DirectDrawCreate(NULL, &Lpdd,
NULL);
    if(Lpddreturn! = DD-OK)
    {
        MessageBox(Hwnd," DirectDraw 对象初
始化失败!","注意",MB-OK);
        return 1;
    }

    //设置协作层为独占模式并且整屏显示
    Lpddreturn = Lpdd -> SetCooperativeLevel
(Hwnd,DDSCL-EXCLUSIVE |
        DDSCL-FULLSCREEN );
    if(Lpddreturn! = DD-OK)
    {
        MessageBox(Hwnd, "协作层设置失
败!","注意",MB-OK);
        return 1;
    }

    //设置显示模式为 640x480 256 色
    Lpddreturn = Lpdd -> SetDisplayMode(640,
480,8);
    if(Lpddreturn! = DD-OK)
    {
        MessageBox(Hwnd, "显示模式设置失
败!","注意",MB-OK);
        return 1;
    }

    MessageBox(Hwnd,"成功!","注意",MB-OK);

    while(GetMessage(&Msg,NULL,0,0))
    {
        TranslateMessage(&Msg);
        DispatchMessage(&Msg);
    }
    return Msg.wParam;
  }
```

(待续)



★ NEW CHEATS

七国演义
Seven Kingdoms

开始游戏,然后依次按下"!!!@@@###",接着你会被告知"Cheat Mode Enabled",现在就可以输入以下秘技:

C:增加 1000$ 现金

:增加 1000 个单位食物储量

T:所有的科技升级

M:地图全现

;:增加选定城市的人口,不过增加的人口的国籍是随机的,所以使用时要谨慎

=:增加选定的法力项目(Seat of Power)的祈祷点数(Prayer points)

B:立即完成选定建筑的建造

Z:打开/关闭"快速建造"模式

U:君主永生

野兽和乡巴佬
Beasts & Bumpkins

先键入"kneelbeforeme"打开秘技模式,然后键入以下秘技:

G:无限金钱

CTRL+F6:显示整个地图

0103:给你更多的农夫

荒诞王国
Abe's Oddysee

以下秘技均在游戏主菜单下施用。

直接看完所有过场片段:按住 SHIFT 键不放,然后按上左右左右左右下。

选关:按住 SHIFT 键不放,然后按下右左右左右左上。

王族神剑 2555AD
Excalibur 2555 AD

在游戏中按下 ESC 键暂停游戏,接着按住 F12 不放输入以下按键:

UURRUUUU:所有的房门之锁自动解开(除了你目前所处的屋子)

UUULLLLL:生命力全满

UULLRRLL:剑的威力升至最大

LRLURUUU:跳关

F22 歼击机
F22 RAPTOR

it's not my fault:关卡胜利

never tell me the odds:不会遭受攻击

we can rebuild him:修补破损

there can be only one:无敌

i'll be back:重新填弹

足球 98 世界杯之路
FIFA: Road To World Cup 98

在玩家编辑(Player Edit)选项中,将下列字符串作为任一球员名字,便能进入特殊功能选项。

eac rocks:进入"大头"模式

johnny atomic:球员奔跑速度加快

dohdohdoh:足球的飞行路线失去规律

urlofus:球场边出现无形的墙

xplay:每隔一段随机时间,持球一方便会全体摔倒

footy:进入"愚蠢移动"模式

政警雄威
G-POLICE

(1)无敌秘技:

在主菜单输入以下秘技:

WOOWOO:得到 Havoc Sirens

SUPACAM:得到 Enemy FallCam

BENIHILL:得到 Benny Hill cars

PANTALON:允许进入所有的秘密任务(在训练菜单中)

DOOBIES:无限护盾

MRTICKY:弹药无限

STATTOE:显示游戏内信息

(2)跳关密码:

第 1 关 MADGAV
第 11 关 ANDOOOO
第 21 关 IAINTHOD
第 31 关 PUGGER
第 2 关 DOLMAN
第 12 关 KIMBCHS
第 22 关 JONRITZ
第 32 关 ROSSCO
第 3 关 SONAGAV
第 13 关 ANDYMAC
第 23 关 CLAIREC
第 33 关 CAKEBOY
第 4 关 ACEDUF
第 14 关 YERMAN
第 24 关 STEVEBOT
第 34 关 NIKNAK
第 5 关 JOJOGUN
第 15 关 OLLIEB
第 25 关 ANGUSF
第 35 关 SAGLORD
第 6 关 WENSKI
第 16 关 THEYOLK
第 26 关 EUANLEC
第 7 关 SAEGGY
第 17 关 TONYMASH
第 27 关 EDFIRE
第 8 关 MAZMAN
第 18 关 ANDYCROW
第 28 关 STUBOMB
第 9 关 DAZMAN
第 19 关 BIONIC
第 29 关 THONBOY
第 10 关 DELUCS
第 20 关 TSLATER
第 30 关 JIMMAC

JSF 战机

Joint Strike Fighter

在选择飞行员和飞机的画面中同时按住两个 CTRL 键,再按下回车键,即可使用所有的飞机和直升机。

雷神之槌 II

Quake II

按"~"键后即可输入下列秘技:

give all:所有物件
give health:加血
give weapons:所有武器
give ammo:所有弹药
give armor:护甲加到 200
give body armor:护甲加 1
god:无敌
notarget:没有敌人模式
noclip:穿墙模式
give jacket armor:得到夹克护甲
give blaster:得到炸弹
give shotgun:得到散弹枪
give super shotgun:得到超级散弹枪
give machinegun:得到机关枪
give chaingun:得到链枪
give grenade launcher:得到榴弹发射器
give rocket launcher:得到火箭发射器
give railgun:得到 Railgun
give bfg10k:得到 BigFu*kingGun10k
give shells:得到 10 个弹匣
give bullets:得到 50 发子弹
give cells:得到 50 个 Cells
give grenades:得到 5 个榴弹
give rockets:得到 5 枚火箭
give slugs:得到 10 个金属块
give quad damage:四倍伤害
give invulnerability:无敌
give silencer:得到消音器
give rebreather:得到氧气面具
give environment suit:得到环境外套
give ancient head:得到远古头

战斗机诗集

Fighter Anthology

在游戏主菜单下,按住 ALT、CTRL、SHIFT(均为键盘右边的)三键不放,然后进入单任务选项(single mission)。你会发现简氏以前出品的所有模拟游戏中的关卡都出现于此,总共有 100 多个任务,酷极!

豪盗神偷

Grand Theft Auto

在角色选择画面，按“DEL”键重新为角色命名。键入下列字符串作为角色的名字，你将享受到特殊待遇。

super well：直接进入所有的关卡

stevesmates：所有警察消失

itcouldbeyou：给你 999999999 点数

suckmyrocket：获得所有的武器、弹药和一张脱狱卡

itstantrum：无限生命数

6031769：无限生命数

hate machine：增加点数的价值

buckfast：在游戏中随时按下数字盘中的“*”键，便立即获得所有武器

porkcharsui：进入“诊断”模式

轩辕圣战录

在游戏中依次按 CTRL、T、C、W 四键，当听到一阵音效后，便进入了秘技模式。这时游戏画面的左下角会出现鼠标指点处的坐标。

将鼠标指向我方已行动过的兵种，按 F1 键可恢复此人行动力

按 F5 键可输入坐标，然后画面会迅速移动至地图上该点

按 F6 键会显现所有隐藏宝物和装备

按 K 键后，以后每次战斗敌人马上死亡

按鼠标指向兵种（不分敌我），按 M 记下此人，然后将鼠标移向目的地，再按 M 可瞬间移动兵种。

再按一次 CTCL、T、C、W 四键可离开秘技模式。

★ UPDATED CHEATS

黑土
Dark Earth

除了上期公布的秘技之外，该游戏还有以下补充。按 P 键暂停游戏，输入“fortytwo ”并按 Enter 确认，将会出现“Easy Mode On”的文字，即可输入下列秘技。

dwarf：角色体型变小

baffe：“大手”模式

bigfoot：“大脚”模式

bighead：“大头”模式

normal：角色变回正常

muchbetter：Arkhan 体力恢复

黑衣人
Men In Black

除了上期公布的秘技之外，该游戏还有一个有趣的秘法，能让任何人出现在游戏中！具体做法是：将游戏目录下的/art/3d/textures/head-f.bmp 以及/art/3d/textures/head-b.bmp 替换为任何头像的照片（甚至是你自己的），然后使用上期公布的 AGENTX 秘技，这样你或任何人就会出现在 MIB 中。

海底文明
Sub Culture

除了一月号上公布的秘技外，本游戏另有以下秘方：

kamikaze：自杀

tonka：船体更为坚实

refill：防护力恢复

mutant：不受海底辐射伤害

billy：潜艇速度加快

tick：加入 Geiger 记数器

rinse：进入 Stage 0

dryer：进入 Stage 1

cotton：进入 Stage 2

delicates：进入 Stage 3

tumble：进入 Stage 4

colours：进入 Stage 5

halfload：进入 Stage 6

didit：任务立即胜利

bedlk：进入上帝模式

haveall：直接进入任意任务

scotty：拥有远程转移(Teleport)功能（见后）

wonga：Money 多多

imnotluc：进入上帝模式

当键入 scotty 后游戏会冻结，然后你键入以下地点名称便能瞬时转移到该地点：Touka、Boot、Flats、Beluga、Knob、Anchor、Velcova、Arch、Outlet2、Tryton、Pipe、Outlet3、Aquatraz、Volcano、Pipe2、Refinery、Cave、Bucket、Ribs、Tunnel、Outlet、Wood、Can、Limpet、Abyss、Cleft。

名车大赛 IV
Test Drive 4

除了一月号上公布的秘技外，该游戏还有以下几条秘技（输入方法同前，先进入存盘画面，然后选择第十个位置，输入如下秘技后按 ENTER)：

NITROXXX：按喇叭快速行驶

BOBCRED：获得额外点数

COLOUR：当在“B&W“模式中改变屏幕色彩

ASTIDERC：功能不详

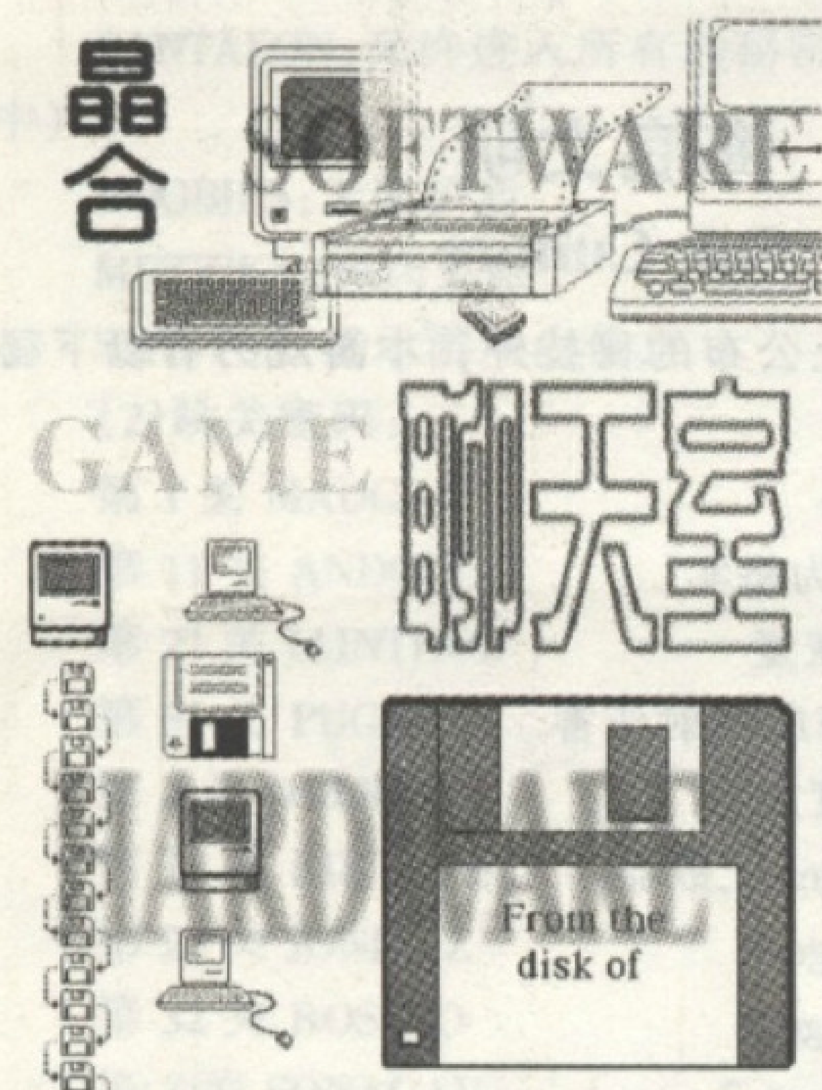
TSTIDERC：功能不详

DSTIDERC：功能不详

MASTER：功能不详

★ Our E-mail: tianjiao@online.sh.cn

★ Our Homepage: www.see.online.sh.cn/tianjiao



今期聊天室我是master，就任我胡扯啦，有什么听不进去的大伙将就着听，因为这个栏目叫晶合聊天室，纯属无责任闲聊，大家要是对某人发言有意见，别往心里去，写信过来一起聊吧。虽然我们再三说明本栏目不一定只聊游戏，但是大家聊的大都还是游戏，可能是因为栏目本身是一个榜评的衍生吧。

栏目的投稿方式是：您在投TOP TEN票的同时在选票里"榜评"那一栏选"有"，并且请在来稿稿纸上写明您的真实姓名和详细地址。因为稿纸和信封容易分离，如果我们要送您点小礼物时找不到地址……我们会被大头目殴打的。如果您直接写信来也成，请在信封正面左下脚注明"晶合聊天室"字样。

南京　夏亮：看着DIABLO一步步地向前飞速迈进，我真希望有一天它能冲GDI与NOD重围，与逍遥等人一争高下，直到成为TOP TEN的NO.1(就好象把DIABLO砍翻在地的感觉一样！)至于AOE，我自从玩了一下贵刊CD上的试玩版，终于使我下定决心把硬盘上所有的即时战略游戏赶了出去。哪种创造历史的感觉真是……(我无可挑剔！)我的WONDER终于建成了，AOE使我也找到了即时战略的WONDER。

北京　赵晓琦：老实说，我觉得现在的TOP TEN选票总是大伙跟着潮流跑，不是确实玩爽了哪个评哪个，而是榜上有哪个就会玩哪个，到头来当然"仙剑"、"C&C"高居不下了，当然不可否认"仙剑"的吸引力，在下就曾火速爆机之后抵制不住情节的诱惑而又上了两回套的，惭愧惭愧！

我的选票之中，《黑暗王朝》、《天龙八部》都还未曾谋面，但已暗下决心必要通关而后快。都讲即时战略，似乎只是战术战略的对抗，但我却醉心于这种战略游戏后的科幻情节，想当年清华读书时，我就曾泡在学校的图书馆，将所有科幻作品尽览无遗，感叹"世上难道就没有更新奇的秘密了吗?"然而，看看游戏世界足足让大开了眼界，从《沙丘魔堡》到"C&C黄金版"，从《魔兽争霸》到"英雄无敌Ⅱ"，我已深陷此幻想世界无法自拔。

广东　余昊：近日听到一首新歌：《如果我老了，你还爱我吗?》。蓦然间听到这个歌名，当真是感慨万千。我不禁想：如果一个游戏老了，我们还会爱它吗?

拿"仙剑"来说，我不想提它本身如何，这方面已经被人说得太多了。我只是忘不了，当初正是"仙剑"让我贪图到原来世上还有这样一个美丽神奇的世界，我从此象艾丽斯漫游仙境一般迈入了这个崭新的天地。说"仙剑"是我启蒙老师，只怕也不为过。尽管已经很久再打过这个游戏，但是每当提起它，我还是怀有一种很美好的感情。就象一位多年不见的朋友，即使不必去时时牵挂他，可是每当夜深人静的时候想起远方的那个人，想起从前一起走过的日子，心中仍然会有说不出的温暖与怀念。我想，这分情是没有什么东西可以代替的。

可是近来两份排行榜都有玩家文章指称选票有跟风之作，颇有无奈，不屑的神情，其实对此又何必认真呢?君不见大江南北尽是"C&C"攻城掠地，华文电脑天地，都有"仙剑"踪影，我相信玩新游戏的人还是没有玩老游戏的人多，硬要让人投"新人"票于情于理都不忍，况且游戏"新"，玩的人少迷的人少也不足为奇，来日方长嘛。就排行榜评选来说，它是一种公众意见的反映，参加的人数越多，从统计学的角度来说，也才越可能得到接近真实的结果，我更希望各路玩家暂且放下刀枪，不必拘泥于玩过游戏数量的多少，参与进排行榜的评选中来，投上你喜爱的游戏一票(市场需要"投机者")，这样游戏排行榜才是真正的大众排行榜。

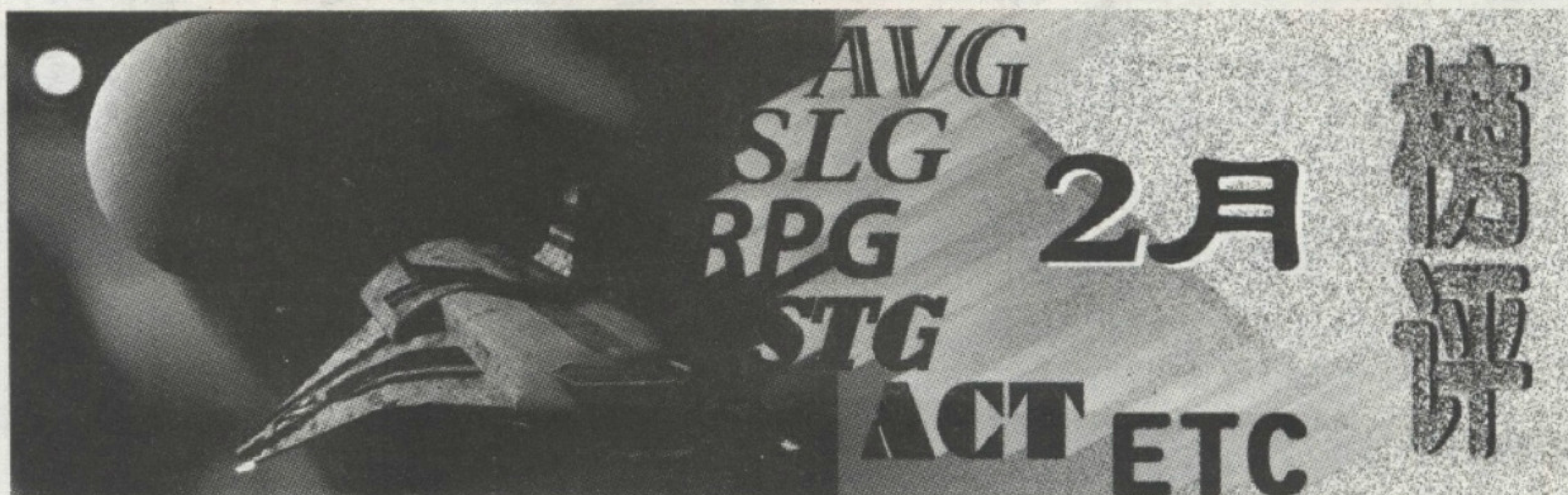
有些话在榜评里不能说，怕被人追杀，就放到这里来，嘿嘿，就算我瞎侃总成吧？有些人建议说把"仙剑"、"C&C"放到一个经典榜里，因为太老了；有人建议使用加权方式计票，把旧游戏扣点分(也就是说把投"仙剑"的票1票算成0.5或0.7、0.8票)。我觉得，玩游戏不是看这个游戏老不老，而是好不好玩。如果我喜欢《天使帝国》、喜欢《太阁立志传》，而且我现在还在玩，凭什么把我的一票算成半票?我希望自己喜欢的游戏一直出现在TOP TEN，又为什么非要放到一个与世隔绝的经典榜呢？是为了不让大家去玩么？而理由仅仅是因为"太老"？难道我们玩游戏是为了玩"新游戏"而不是"好游戏"?"仙剑"如今还高居榜上，不是TOP TEN这个栏目有问题，不是晶合实验室有问题，也不是读者玩家们有问题，而是游戏软件的生产开发商有问题，请问，现在有比"仙剑"好的中文RPG么?(注：本人不喜欢"仙剑"不喜欢中文RPG但是我尊重3000多个投票玩家的选择，我相信他们选"仙剑"一定有他们的理由。)

北京　水晶

特别感谢以下参与榜评的热心读者

北京	范睿	云南	杨铁英
杭州	张骥	广东	许照毅
辽宁	许煦	黑龙江	徐大镭
西安	王志业	上海	陆慧
北京	黄怡	浙江	郑俊海

以上读者将获得由**杭州美迪软件有限公司**提供的**《启蒙美语》、《努力听》、《伊索寓言》**。



逍遥失其鹿 天下共逐之

忽一日，正在寨中闲坐，骤闻探马流星来报“报寨主：本期榜中发生惊天大事……《暗黑破坏神》勇夺榜首……”余闻报心惊，旋而仰天长笑：“‘仙剑’与‘命令’之争可以休矣！”

记得老夫在6月榜评中提到：“这是一款具有榜首素质的游戏，就本月榜单上的30款游戏看，唯一能和《仙剑奇侠传》、《命令与征服》一拼的就是《暗黑破坏神》了。”当时“暗黑”排名26，经过8个月才进入榜首，证明了2个问题：1.《暗黑破坏神》是个好游戏。2. 国内游戏销售渠道不畅。没有道理说一个玩家在玩一个游戏在8个月后才觉得这是一个好游戏，只能说有些玩家到现在才拿到这个游戏。除了这两个问题外，还从侧面证明了小弟十足是个预言家……哈哈……冗谈。

本期榜单拽在我手里，能把雨、阳、鲲之类的小贼活活气死，他们总是哀叹“TOP TEN怎么不动弹”、“没有新东西写呀”等等很没面子的话，今期除“大菠萝”金榜题名外，另有数大热点。

《帝国时代》首次上榜就冲入11名，首选榜更是突入前5，简直就是牛气冲天，一付黑道大哥的模样。在编辑部关于这款游戏的传闻是这样的，当DEMO版刚拿到手时，凶恶而且基本上没有人性的编辑部主任某某，公然率领其它没有正义感的编辑人等7名，在上班期间连线达一个下午之久，中途有社长做出干预的努力而宣告无效。如此描述不知道有没有写出这款游戏的特点……如果没看明白，可以去看看本刊1月的功略其中有关于“超一流的水准”之定义，文明+即时战略的选题的确引人入胜，当时玩DEMO版时我们的期望是能一直发展到星球大战，可惜到了铁器时代就停止了。

《黑暗王朝》、《横扫千军》双双闯入前30名。拉开了即时战略游戏的一个新时代，他们俩如果是有话对C&C说，一定是：“您老歇了吧！”这2支游戏可以说是为即时战略引入不少新概念，对于《黑暗王朝》的评价是：通常意义上的即时战略游戏到这里已是顶峰，基本上可以说“游人止步”了，下一步的发展方向该是真3D即时战略，而这正是《横扫千军》的卖点，只可惜游戏对机器配置要求太高。在以上特别提出这3个游戏，因为在笔者眼里这3个游戏都具有榜首素质，足以把“C&C”毙了。加上此次冲到第4的《地下城守护者》，这些榜上新血对TOP TEN的冲击力未可限量。

其它在榜游戏，《金庸群侠传》上升乏力，下跌2名，在这么多高手围视之下，难有回天的机会。《古墓丽影》上升一名简直没有道理，是不是大家投《古墓丽影Ⅱ》又少写了一个“Ⅱ”?《大航海时代Ⅱ》是这个榜上真正意义上的老游戏，在1995年10月本栏目开设之时《大航海时代Ⅱ》赫然据探花之位，如今仍是余勇可嘉，真是廉颇老矣尚能饭否？当时榜上10名，现如今仅有此公尚存，也可算以笔者估计近两月内《大航海时代Ⅱ》、《大富翁Ⅲ》必将含恨而退。

回顾TOP TEN的发展总是感慨良多，当年本栏目刚创立时上榜游戏在国内基本上没有正版销售，现在的TOPTEN除了《大航海时代Ⅱ》没处买，其它均可以在软件专卖店买到。当时榜首为40票，现在洋洋3000余票，每月总投票人数常常超过6000，足以让我们晶合同志累死也心甘了。

顺便说一下本期副题“逍遥失其鹿，天下共逐之”引自“秦失其鹿，天下共逐之”，取其众GAME“逐鹿中原”之意。笔者在写1996年8月的榜评用的就是这个副题，当时仙剑第2次被拉下马，肇事者是《三国志英杰传》，本期望会出现热闹场面，结果“仙剑”和“C&C”把持天下近一年半。现如今这局面，有问鼎实力的游戏达5，6个之多，真正可以说是“天下共逐之”，且让我们“看下期之榜中，为谁人之天下”。

晶合实验室　水晶

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 (1366票)
2. 命令与征服 (1242票)
3. 暗黑破坏神 (1026票)
4. 地下城守护者 (315票)
5. 帝国时代 (234票)
6. 绝地风暴 (167票)
7. 古墓丽影 (157票)
8. 足球97 (122票)
9. 金庸群侠传 (121票)
10. 神雕侠侣 (109票)

10—30名游戏排行榜

11. 帝国时代 (828票)
12. 魔兽争霸Ⅱ (499票)
13. 魔法门之英雄无敌Ⅱ (492票)
14. 主题医院 (472票)
15. 极品飞车 (455票)
16. 神雕侠侣 (424票)
17. 超时空英雄传说Ⅱ (403票)
18. 孤胆枪手 (380票)
19. 侠客英雄传Ⅲ (354票)
20. 三国志英杰传 (327票)
21. 足球98 (299票)
22. 文明Ⅱ (263票)
23. 足球经理 (263票)
24. 三国志Ⅴ (247票)
25. 黑暗王朝 (208票)
26. 模拟城市2000 (191票)
27. 横扫千军 (187票)
28. 双子星传奇Ⅱ (183票)
29. 赤壁 (182票)
30. 猎杀潜航 (164票)

二月幸运读者

毛　葛　北京市东城区
胡　皓　西安市文艺南路
程　慧　天津职业技术师院
关　子　上海市同心路
马　睿　云南省昆明市
冯　芒　湖北省黄冈市
王小宁　广西省桂林市
陈光荣　新疆吉拉玛依市
王　伟　吉林省长春市
陈　麟　上海石化梅洲大楼
陈　军　山东省济南市
江东海　北京市海淀区
吴　琪　上海市宝山区
赵　旻　陕西省宝鸡市
韩　兴　北京市海淀区
王　涛　天津市南开大学
吴　骅　浙江大学
孙瑾翼　北京市朝阳区
常　辉　山西省太原市
马文玮　上海市华山路

以上幸运读者（十名）将获得由**北京企鹅软件有限责任公司**提供的**企鹅套装软件Ⅰ（大众版）一套**，另外十名读者将获得由**北京晶合顺达公司**提供的《音乐殿堂》一套。

最新上市产品热报

电脑合家欢

《电脑合家欢》是由北京希望电脑公司出品、北京时间荣泰科技开发公司制作的电脑教育软件。该软件是专门针对电脑初学者和家庭而设计开发的，具有较强的普及性、实用性、趣味性；充分展现电脑的实用价值，集教育、娱乐、欣赏于一体；使您获取大量的知识、高雅的鉴赏和轻松的娱乐。该软件采用国际流行的仿真交互式教学模式，用户可以直接练习，轻松快捷的掌握所学知识。其特点可概括为以下几条：创意独辟蹊径，界面亲切友好，形态和蔼可亲，音乐沁人心脾，语言委婉流畅，讲解深入浅出，指示清晰明白，操作简练实用。相信它会成为您学习计算机的良师益友。



热卖中 **零售价:88元**

光盘精灵'98(CD Wizard'98)

由台湾讯连科技开发的智慧型全自动光盘播放系统《光盘精灵'98》(CD Wizard'98)年初在海内外同步上市，由金卡多媒体科技（南海）有限在大陆独家代理销售。这款产品能够全自动检测并播放各种不同格式的光盘，包括 Video CD、Photo CD、AudioCD、CD extra 和 CDplus 等。使用者将任何多媒体光盘放入光驱中，只需要一路按鼠标 YES、YES 点下去就行了，CD Wizard'98 会自动检测（Auto Detect）此光盘的类别，并调出操作系统中适当的程序来播放（Auto play）此光盘的内容，为使用者提供了很大方便。

预计 1998 年 3 月市 **零售价:128元**

二十五史

《二十五史》是北京超星电子技术公司，耗时近一年推出的具有收藏价值的《二十五史》光盘版。内容包含《史记》、《汉书》、《后汉书》、《三国志》、《晋书》、《宋书》、《陈书》、《南齐书》、《梁书》、《魏书》、《北齐书》、《周书》、《南史》、《隋书》、《旧唐书》、《新唐书》、《旧五代史》、《新五代史》、《宋史》、《辽史》、《金史》、《元史》、《明史》、《清史稿》等全部内容。

《二十五史》光盘版简单的操作、漂亮的背景插图、优美的背景音乐、方便的检索和打印、灵活的 OCR 汉字识别技术、图像下载、超文本跳转、中英文脚注无疑会增加读者的兴趣，为现代读书人的图书收藏、阅读、查询提供了全新的方式。

预计 1998 年 3 月上市 **零售价:98元**

网际金典 3.0

北京特科能软件技术有限公司在成功地推出了《网际金典》多媒体光盘版 2.1 版后，近日以向市场推出了 3.0 版式本。该版式本采用全 32 位内核，真正适应于 Windows NT、Windows 95、Internet Explorer 4.0、Office 97 等，并且在功能上取得了多项重大突破。据悉，《网际金典》目前已与微软、联想、同创、长城、NEC、GVC、Artec 等公司的产品进行了捆绑销售。又悉，为配合 3.0 版的发布，特科能公司将在 1998 年 3 月 24 日的 COMDEX China'98 上推出《网际金典 3.0》专用中日互译词库，该词库存是以吉林教育出版社出版的《汉日词典（修订版）》和《日汉双解词典》全集为蓝本，内容丰富、解释权威、例句丰富。



热卖中 **零售价:138元**

轻松学日语

走进轻松日语馆，您会发现学日语就象折纸鹤一样简单，日本朋友——太郎会带您了解日本的方方面面。您只要仔细看、认真听，看漫画学日语，日语水平便会迅速提高，足以让多日不见的朋友们刮目相看。

本光盘分基础语法篇、日常生活篇、娱乐出游篇、商贸英语篇等，不但有发音练习和基础语法，还有百余篇的情景对话，在学习日语的同时还向您介绍日本的传统节日、民间习俗，让您真正了解日本。

该光盘为双 CD，一张为日常生活篇；一张为旅游商贸篇。由杭州美迪软件有限公司出品发行。

预计 1998 年 3 月上市 **零售价:120元**

电脑总动员——家用电脑学、用、玩

学习电脑知识最好的方法，就是用电脑来学。这张光盘的主要目的，就是借助多媒体的优势，容知识性、娱乐性、实用性为一体，向电脑爱好者特别是广大青少年朋友们介绍电脑硬、软件知识，常用软件的应用及其操作技巧，并充分展示多媒体娱乐休闲的魅力所在。

《电脑总动员——家用电脑学、用、玩》内容全，知识量大，并附带"检索"功能，可在电脑里查字典；独创的Win 95模拟实战环境，让您身临其境；先进的"QIVR"技术，能让电脑硬件以十几个不同的角度展现在您面前。

热卖中 **零售价：128元**

音乐哆来咪

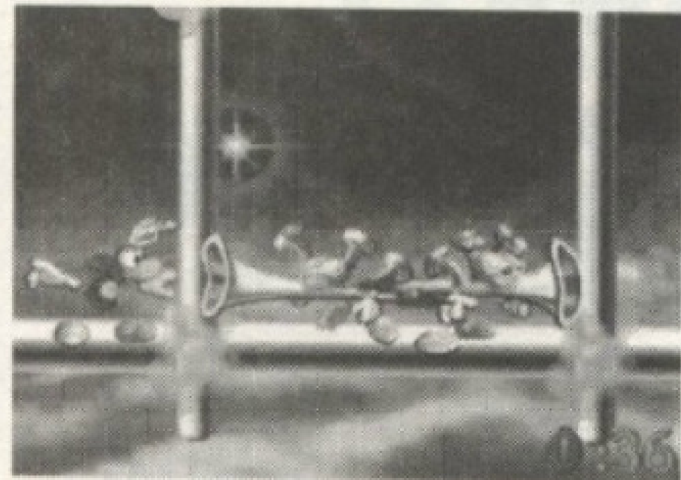
这是一款法国专家精心策划的音乐素质教育软件，由Ubi Soft出品。在这次奇妙的旅程中，主人公里克将带你周游世界，寻访各国音乐老师，他们会教给你所有的音乐秘诀，并教你学会怎样用简单的八孔竖笛就吹奏出各种风格的名曲。生动活泼的交互式学习方始新颖别致，引导孩子循序渐进地步入音乐的多彩世界。教学内容和习题都由法国音乐专家精心策划，注重基础乐理与演奏实践的结合。欣赏时，运用屏幕上的功能键可以对演奏的快慢、停顿、起始等作调节；演奏时，有详细的指法对照为你作指导。如果你有Internet帐户，直联Internet功能使你可以下载新的曲子，同时有五线谱和演奏指法对照，也可由此将自己的作品上载给其他用户，乐趣无穷。购买时随盘赠送精美竖笛一支。



热卖中 **零售价：138元**

雷曼设计师

《雷曼设计师》是Ubi Soft继《雷曼》后推出的又一款让人振奋的游戏。你将继续雷曼的新冒险并设计你自己的雷曼游戏！不需要《雷曼》，直接可以玩到24个全新关，每个关卡自动计时，所以你得更灵活更迅速！你将发现雷曼本领增强了，在某些关口中雷曼可以通过他那神奇的拳头，将气球充汽并因此发现新东西！运用游戏编辑器制作你自己的雷曼游戏，编辑工具一应俱全，从布景、敌人至雷曼的前进路线……各种游戏要素任你随心所欲摆布！如果你有互联网帐户，通过公司网址或直接由本游戏进入雷曼沙龙，将自己设计的雷曼游戏上载，与全世界雷曼玩家一比高低，也可下载他人设计的游戏！美妙的雷曼世界将以你的名字命名！



热卖中 **零售价：118元**

地雷战

《地雷战》是由金山公司开发的一款典型的战棋类游戏，战斗采用回合制。游戏的进程由两大组成部分循环推进，即战斗关和休息关。玩家可以在休息关里接受新的战斗任务并进行其它准备工作，其中最重要的事情就是制造地雷。在战斗关中，玩家面对的是武装到牙齿的日本鬼子，游戏摹拟了当时的历史真实，敌我双方在武器装备上存在极大的悬殊，对地雷的使用状况直接影响到战斗的成败。

游戏对主角（玩家）的参数设定采用比较开放的结构，你可以自己输入姓名，你甚至还可以输入自己的真实面目作游戏主角的头像。怎么样？想不想成为杀敌报国的抗日英雄，痛炸日本鬼子呢？

预计1998年3月上市 **零售价：98元**

东方快车

北京铭泰刚刚推出的光盘软件《东方快车》，仅隔15天又宣布：全面支持IE4.0的动态汉化和即指即译。至此《东方快车》的"智能汉化"已在汉化软件领域拥有六大领先功能：

1. 实现该汉化的汉化、不该汉化的不汉化；
2. 实现智能处理汉化后不清晰的汉字；
3. 实现现场修改、即改即现；
4. 实现同一词条在不同软件中取不同词义；
5. 实现中英双语菜单。
6. 汉化支持IE4.0动态汉化。

用户的升级，只要将用户回函卡寄回即可能通过INTERNET，从铭泰的站点下载，也可以将回函卡寄回铭泰，从而获得升级软盘，或者从指定代理处拷取。

热卖中 **零售价：160元**

虎胆神猫

《波斯王子》系列大家还记得吧！这么好的平台跳跃式动作游戏好久不见了，《虎胆神猫》的出现填补了这个空白。故事的主角是机智勇敢、嫉恶如仇的神猫利爪船长，而他的对手是阴险凶残的狗帮。你的任务是扮演利爪船长逃出敌人密布、戒备森严的古堡，找到失落的九命护身符。游戏共有十四关，每关后有过场动画，并有自动存盘和网络互联功能。

《虎胆神猫》有美国曼洛利斯公司开发制作，东方泰然有限公司经销。

热卖中 **零售价：129元**

关于热报

为了推广正版软件，介绍国内外厂商最新上市的精品，杂志社决定对热报栏目进行适当调整。欢迎广大软件厂商提供相关资料及测试样品。

稿件要求：

1. 字数200至400字；
2. 介绍性图片若干；
3. 测试样品一套并提供准确上市时间及零售价。

投稿请寄：

北京和平门邮局3056信箱大众软件杂志社
《新品热报栏目》收

邮编：100051

大众软件读者服务部

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
地址:崇文门西大街6号楼
电话:(010)65266244 联系人:刘丽新

●北京大众软件中关村一分店
电话:62630299 联系人:李燕冰

●北京大众软件海航分部
地址:中关村海淀路59号
电话:62568319 联系人:马森

●大众软件长椿街分店
地址:宣武门西大街丙103号
电话:66018119 联系人:陈举

●上海大众软件分部
上海伟丰电脑有限公司
地址:河南中路221号计算机广场二层
电话:62104588 联系人:卢永伟
分店:文化商厦好胜电脑中心
地址:福州路355号商厦3层
电话:63746384 联系人:张传丰

●天津大众软件分部
展望计算机研究所
地址:和平区鞍山道131号旁8门
电话:23532636 联系人:王景

●太原大众软件分部
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
电话:4164490 联系人:师文侠

●淄博大众软件分部
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址1:淄博市临淄区闻韶路28号
地址2:张店区十七中北街8号
电话:7536309、2867297 联系人:杨宝义

●河南新乡大众软件分部
新乡时代电脑书店
地址:河南新乡市平原路260号
电话:3022262 联系人:白学兰

●唐山大众软件分部
唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
电话:2853667 联系人:赵以松

●苏州大众软件分部
沧浪精华电脑软件公司
地址1:苏州干将东路35号
地址2:石路国际商城四楼
地址3:干将西路555号
电话:7246529,5349721,138620660
联系人:成坚一

●杭州大众软件分部
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924 联系人:曹一鸣

●宁波大众软件分部
宁波海曙今日软件
地址:中山东路99号新世纪商场二楼
电话:7248229 联系人:杨兴科

●广州大众软件分部
天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P53号
电话:83855037 联系人:松阳汉

●南京大众软件分部
新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
电话:3352364 联系人:杨秀荣

●长沙大众软件分部
长沙科海计算机系统有限公司
地址1:长沙市解放东路118号
地址2:定王台书市二楼143号
电话:4190177,4111446 联系人:尹浙

●南昌大众软件分部
科环计算机销售服务中心
地址:南昌市八一大道373号
电话:8311981 联系人:万腊生

●武汉大众软件分部
精恒科技有限公司
地址:高等商业专科学校大门左侧
电话:7649127 联系人:林谦

●韶关大众软件分部
求索电脑资料部
地址:风度中路中创大厦2楼C-4
电话:8914226 联系人:何永雄

●温州大众软件分部
鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
电话:8286980 联系人:林坚

●成都大众软件分部
大和计算机软件有限公司
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:5561741 联系人:徐韬

●昆明大众软件分部
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
电话:5176880 联系人:王全文

●兰州大众软件分部
诺亚科工贸公司
地址:兰州市科技街136号二楼
电话:8419563 联系人:薛峰

●保定大众软件分部
嘉恒软件专卖店
地址:保定市向阳南路230号
电话:3072240 联系人:刘庆锡

●新疆大众软件分部
新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店
地址 明园西路9号付2号
电话 :4816658 联系人:韩浩

●青岛大众软件分部
青岛海汇信息中心
地址:青岛市台东三路128号
电话:3621379 联系人:庄涛

●大连大众软件分部
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
电话:2817847 联系人:刘建波

●哈尔滨西区大众软件分部
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
电话:6259031 联系人:王伟

●哈尔滨东区大众软件分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:南岗区南通大街232号
电话:2510446 联系人:宋大强

●西安大众软件分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:友谊西路127号付14号
电话:8496569 联系人:刘毅

●湛江大众软件分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店
地址:湛江市赤坎区中华路69号
电话:3205630 联系人:吴滨

●河南安阳大众软件分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址:人民大道红星路口东50米路北
电话:5935384 联系人:申广平

●常州大众软件分部
常州大众软件专营店
地址:常州市北直街8号
电话:6686789 联系人:陈洁

●徐州大众软件分部
徐州众城电脑公司
地址:徐州市黄河东路18号
电话:3670245 联系人:周宁

●吉林大众软件分部
吉林树人电脑
地址1:光华路6号电脑城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
电话:2446408 联系人:曲纪先

●郑州大众软件分部
郑州大众软件分部
地址1:郑州市纬五路30号附6号
地址2:郑州市陇海中路130号附5号
电话:5971645 联系人:王军,李艳

●广西大众软件分部
广西南宁奥讯电子公司
地址:文化市场A座3楼22号
电话:2818521 联系人:孙兰芳

●株州大众软件分部
湖南株州蓝星电脑公司
地址:建设中路29号
电话:8247690 联系人:张旭东

●贵阳大众软件分部
贵阳兄弟电脑
地址:公园西路西南电脑城2楼
电话:5894210 联系人:林光

大众软件读者服务部

●柳州大众软件分部
科百新技术电脑开发中心
地址:中山中路1号五星商业大厦五楼
电话:2829286 联系人:郝鉴雄

●廊坊大众软件分部
万天计算机软件店
地址:廊坊市银河大街41-17号
电话:2115240 联系人:孙阳

●无锡大众软件分部
无锡好友办公设备公司
地址:无锡市曹张新村58号
电话:5025454 联系人:邓志福

●石家庄大众软件分部
大众软件专卖店
地址:中华北大街28号
电话7893711 联系人:朱广永

●济南大众软件分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476 联系人:张欣

●锦州大众软件分部
地址:凌河区解放路五段33号
电话:2829858 联系人:张东晨

●重庆大众软件分部
影月电脑有限责任公司
地址:渝中区解放西路金紫门大楼平街商场-7号
电话:63703455 联系人:陈影月

●桂林大众软件分部
桂林嘉维电脑分公司
地址:桂林民主路66号
电话:2825339 联系人:房洪斌

●厦门大众软件分部
南瓜软件专卖店
地址:厦门市演武路30号
电话:2099553 联系人:王作斌

●抚顺大众软件分部
地址:新抚区凤翔路30号
电话:2433189 联系人:刘冰

●深圳大众软件分部
中赫软件专卖店
地址:福星花园大厦114号
电话:3238386 联系人:朱田夫

●开封大众软件分部
开封市先达电器公司电脑部
地址:南书店街50号
电话:5958268 联系人:徐斌

●塘沽大众软件分部
地址:塘沽区新华路岳阳里1栋底商
电话:25716599 联系人:杨铭

●东营大众软件分部
地址:正伦电脑育新路4号
电话:8713909 联系人:刘磊

●乐清大众软件分部
银河软件服务部
地址:浙江乐清建设中路93号
电话:0577-2550500 联系人:郑海滨

●金华大众软件分部
金华联想公司
地址:浙江金华市将军路418号
联系人:吴小姐

●福州大众软件分部
福州华特电脑公司
地址:福州鼓屏路122号
电话:0591-7836798 联系人:王冬云

分部消息

原西安海天分部联系人:张向丽女士已离开西安大众软件分部。她的言行将不代表西安海天计算机软件工程公司,更不代表大众软件读者服务部。

现西安大众软件分部的联系人为刘毅先生。请广大读者注意。



《大众软件》读者服务部

新 店 开 张

为进一步方便广大读者到《大众软件》读者服务部购物,享受《大众软件》快捷的服务,《大众软件》读者服务部于12月在中关村、长椿街设立两家分店。

欢迎《大众软件》的新老朋友前来惠顾!

北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
地址:崇文门西大街6楼
电话:65266244 **联系人:**刘立新

北京大众软件中关村一分店
地址:海淀区中关村现代电子市场二层
电话:62630299 **联系人:**李燕冰

大众软件长椿街分店
地址:宣武门西大街丙103号
(北京诺森经贸中心)
电话:66018119 **联系人:**陈举

大众软件海航分部
地址:海淀区中关村海淀路59号
电话:62568319 **联系人:**马森

1998 年订阅消息

《大众软件》杂志 1998 年零售价格为 6.50 元/期，邮发代号 82-726；《大众软件 CD》1998 年零售价格为 19.00 元，邮发代号 82-727。

1998 年《大众软件》杂志全年订阅价

（优惠价 6.00 元/期 + 邮费 1.00 元/期）× 12 月 = 84 元

1998 年《大众软件 CD》全年订阅价

（优惠价 17.00 元/期 + 邮费 4.50 元/期）× 12 月 = 258 元

欢迎广大读者到邮局或大众软件读者服务部总部订阅。

为满足未装光驱的读者朋友之需，杂志社决定 1998 年继续制作《大众软件》配套磁盘，售价不变。订购全年磁盘，邮购价格为 100.00 元并免收邮费。

凡购买《大众软件 CD》的读者，如发现质量问题可到全国各地大众软件读者服务部更换。



寻友启事

如果您订购的软件很长时间都没有收到，那么请注意我们的寻友启事，如果看到上面有您的名字请速与我们联系！

电话：(010)67139820（转邮购中心）

浙　江	秦晓斌	陈伟毅	喻　涛	徐　力
陈伟淼	**广　东**	**北　京**	**甘　肃**	**山　东**
郭　伶	刘　路	王　南	王　捷	张业斌
上　海	尹静仪	吕　岩	**江　苏**	**沈　阳**
金　麟	彭　亮	胡　燕	钱景伟	邵剑飞
朱白方	罗沛栋	李　麟	贺乐友	**唐　山**
顾仁东	冼敏佳	孟　琳	鲍盛谊	翟志勇



软、硬件邮购须知



收款人地址：北京和平门邮局 3056 信箱；
收款人姓名：大众软件杂志社邮购中心；
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容；
邮费（每件）：挂号邮寄邮资免收
快件 15 元；特快专递 30 元
电话：(010)67150879 转邮购中心
请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

98 年《大众软件》邮购中心

成立现所有邮购的产品（光盘杂志除外）免收邮费



大众软件库（新品）

产品名称	零售价
黑暗王朝	128
《音乐殿堂》（新版）	86
横扫千军（2 CD）	198
地下城守护者（中文版）（2 CD）	189
FIFA 98	149
圣光岛	98
魔法门之英雄无敌 II（2 CD）	148
世界足球98	145
赤日	88
海军上将	92
超级酒店大亨	69
末日烽火	99
模拟城市大飚车	149
股神（套装）（2 CD）	125
仙剑奇侠传（WIN95版）	138
98大礼包（天惑、赤壁、生死之间）	138
洛克人 III	108
快打方块	108
电脑合家欢	88
第十一小时（4 CD）	158
虎胆神猫	129
电脑总动员	118
金庸大礼包	188
天龙八部	69
WPS97（家用）	98

硬件产品名称	零售价
MB-621（仿世嘉）手柄	110
MB-721大型台式手柄	170
MB-821手柄	140
灰狐手柄	140
F-12手柄	140
F-21飞行摇杆（钢托）	260
奎聚90V飞行摇杆（钢托）	268
MX830飞行摇杆（带油门控制柄）	300
YH606（仿PS）手柄	90
MC7曲麦克	35
耳机麦克	50
汉王笔（读写输入系统）	1500
岳阳小灵通3D立体眼镜	460
龙丽图3D立体眼镜	750

大众软件配套磁盘目录

期	内容
第三十一期	飓风文件切割器0.99
	图标浏览软件ICV2.1
	SmartDoc 1.5
第三十二期	游戏修改工具GameKey98
	开始菜单清道夫
	桌面月历壁纸

光盘界面选登



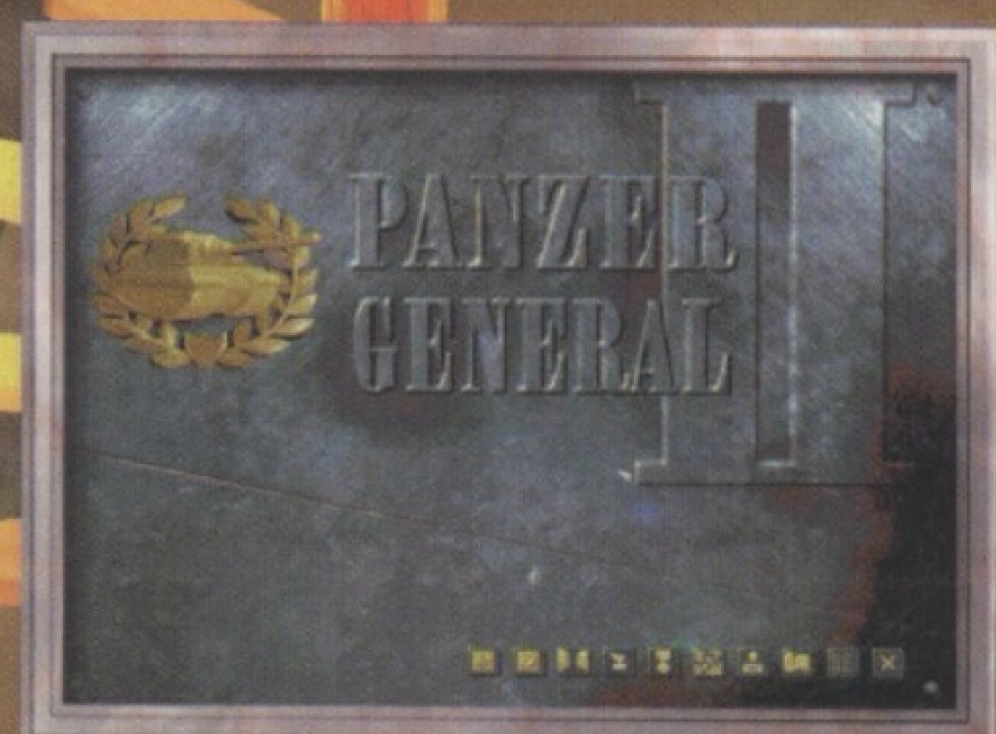

Popsoft CD的世界
注意：
本产品的显示界面为640×480 64K色或以上，低于此显示分辨率，将可能无法正常运行本产品。
系统参数设置
Popsoft CD 2.01
大众软件杂志社出品
退出




大众软件CD
恭贺新禧


帝国时代


攻略指引
帝国时代升级指南
测试机型
CPU P55C-166
主板 华硕TX97
内存 32M
显卡 联讯CA3224
硬盘 FireBall 2.1G
声卡 SB16


PANZER GENERAL II

电脑美术作品设计比赛

入围作品选登


上海 范长川


广州 钟焜曦


吉林


上海



北京 卢悦


湖南 王捷

第三届大众软件奖系列活动之一

电脑美术作品设计比赛

入围作品选登



广州 钟熠晗



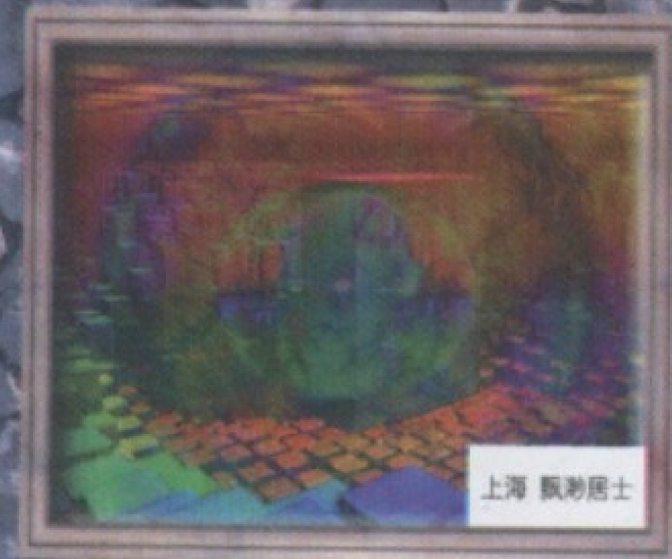
北京 周刚



陕西 司沛铭



北京 蔺丹峰



上海 飘渺居士



上海 范长川

第三届大众软件奖系列活动之一

终极战机

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF





MK66 37

265KT R1241FT

MK66 35

319KT R2229FT 168



MK66 34

334KT R10FT 167

游戏试炼场





LOADING PLEASE WAIT







魔法军团













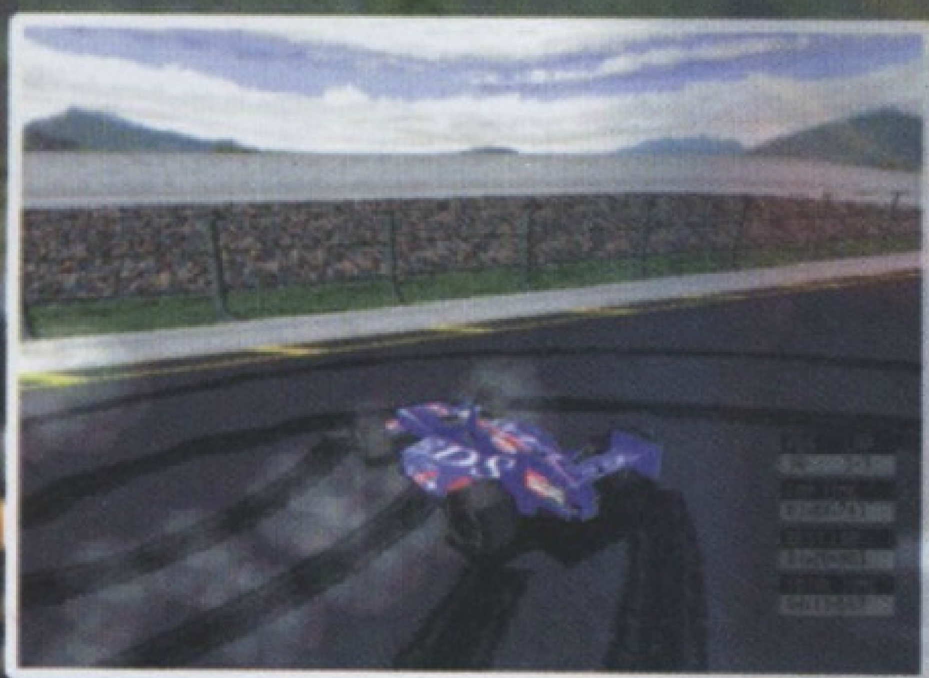
游戏试炼场

Trial Version

EA 拉力赛车

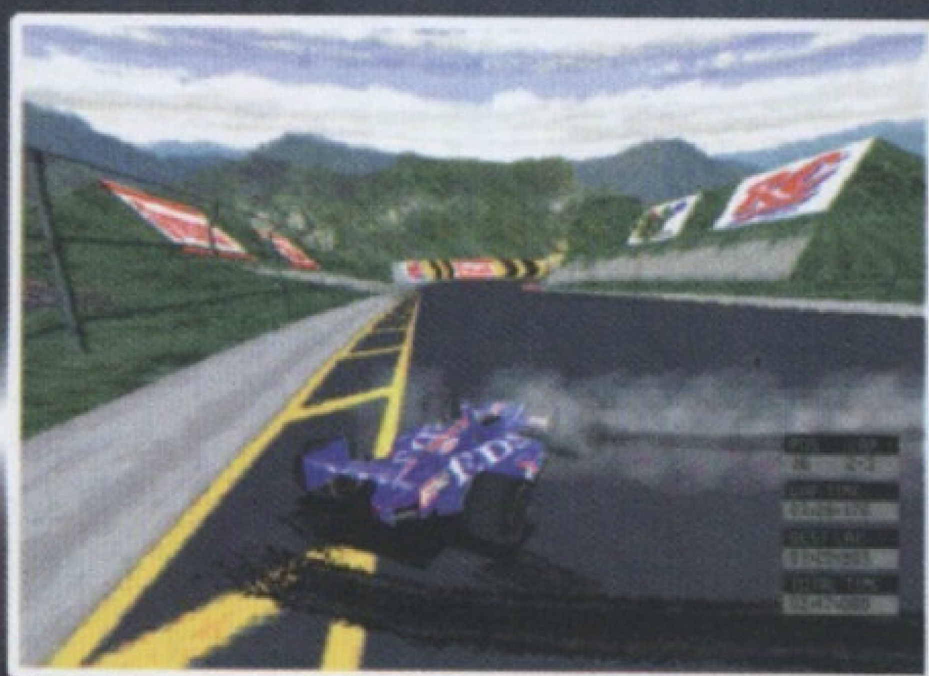






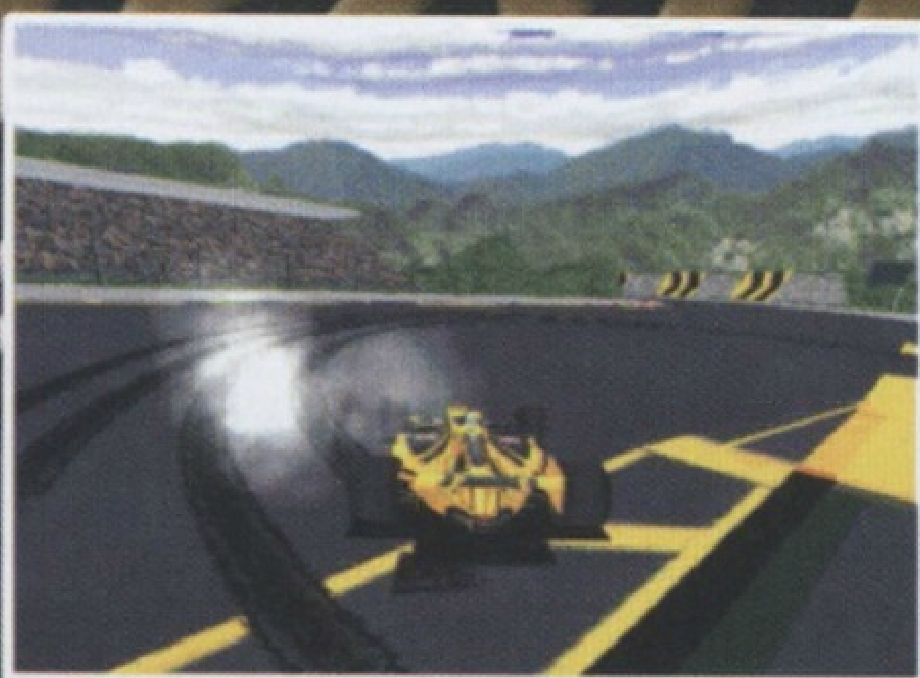






游戏试炼场







Andretti RACING

魔法大帝

LORD OF MAGIC

游戏试炼场









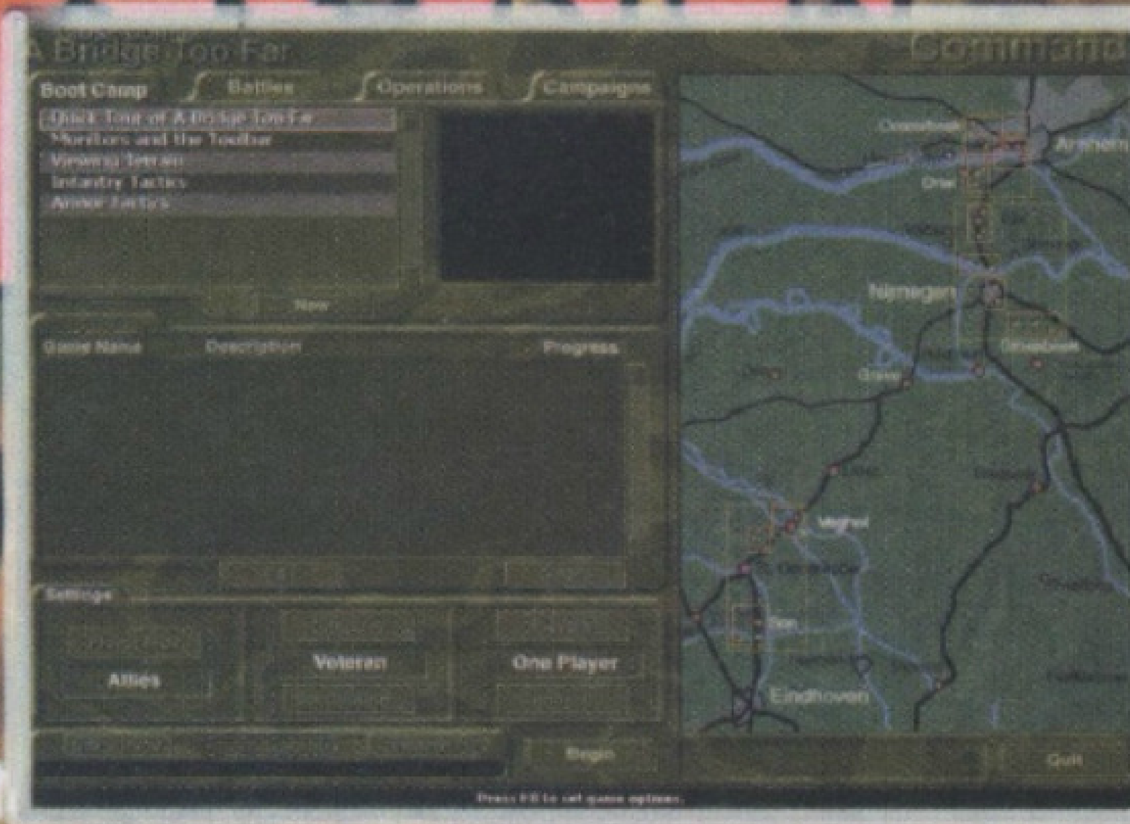

近距离作战 —远桥之争

CloseCombat
A BRIDGE TOO FAR

CLOSE COMBAT

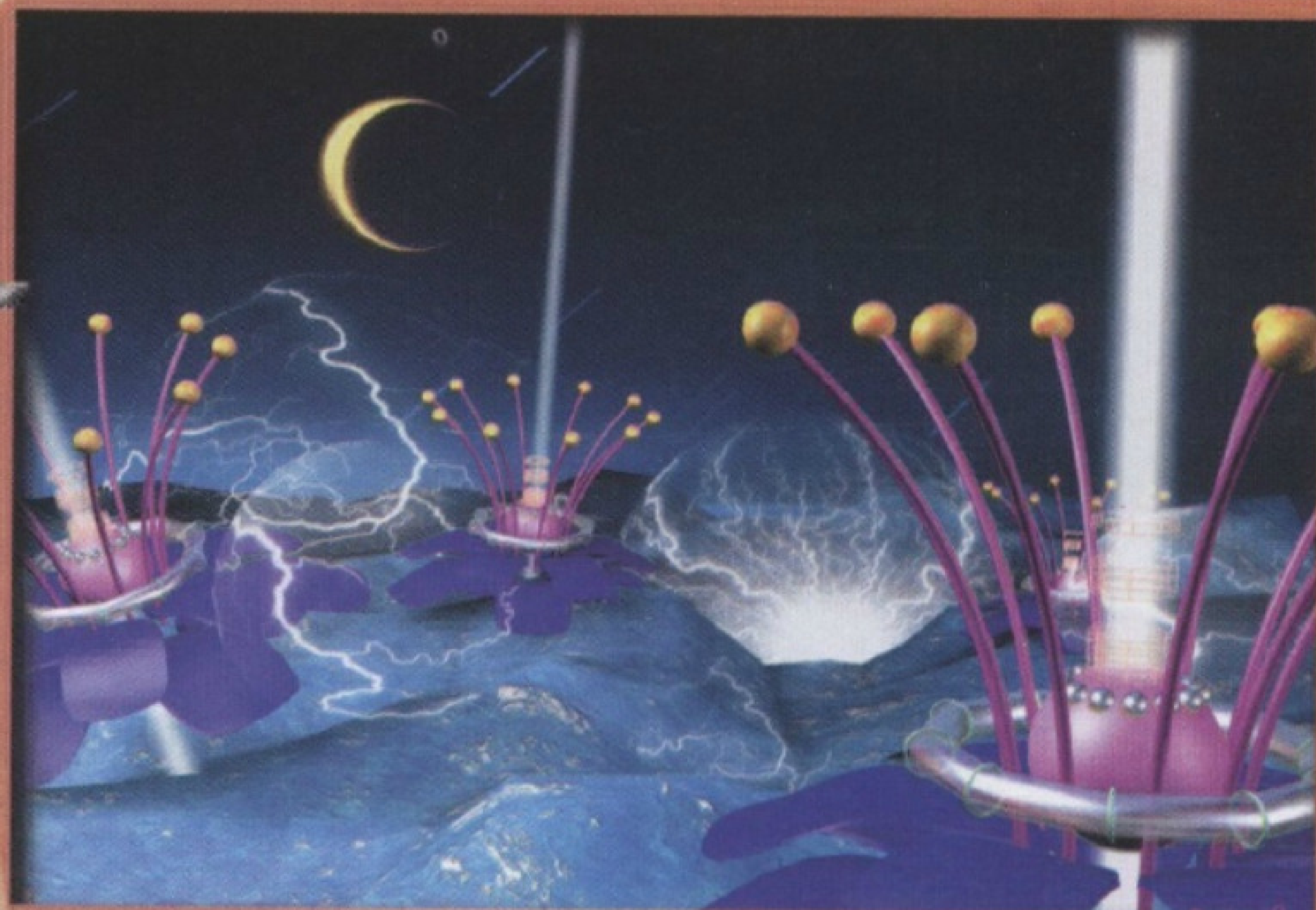






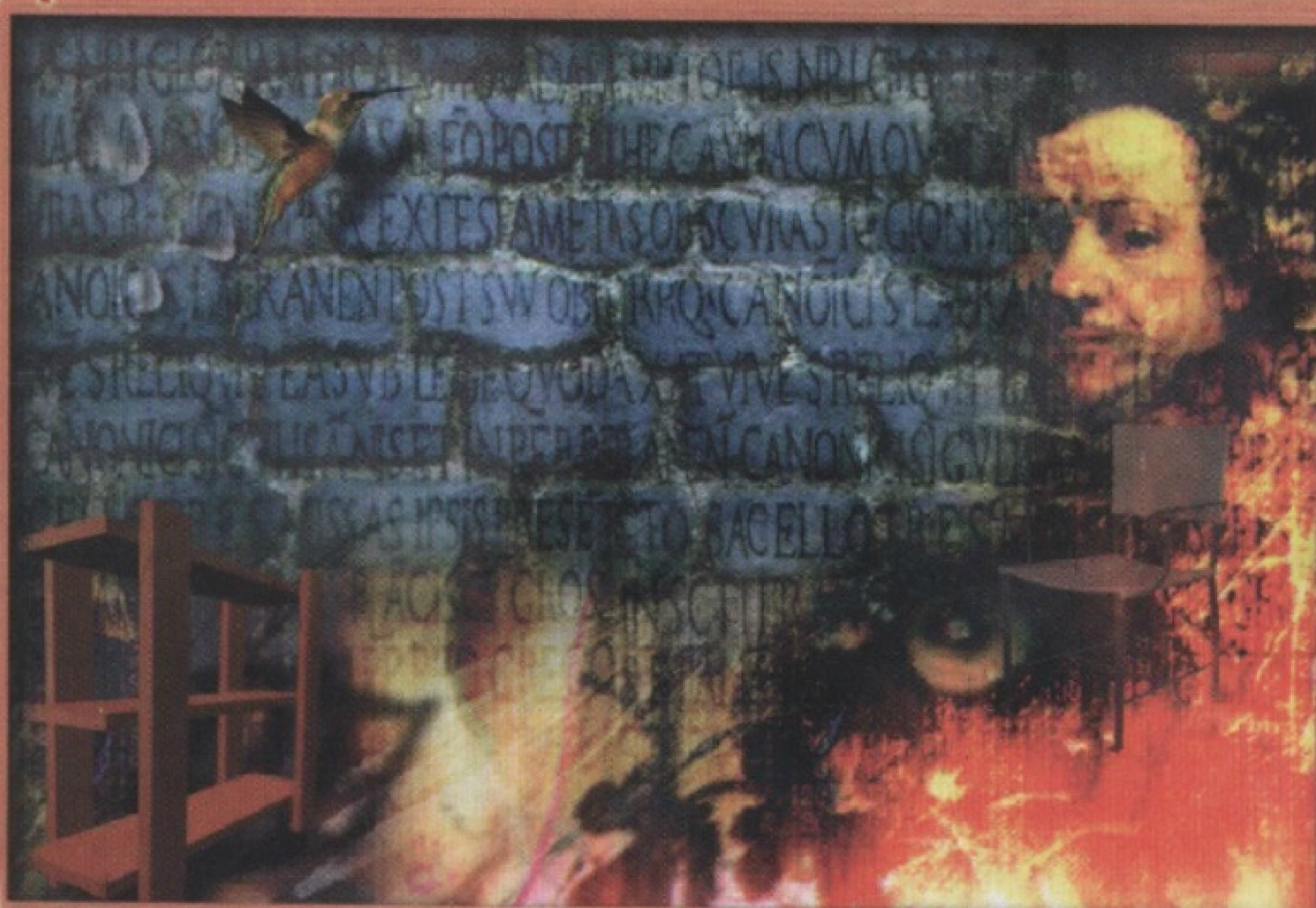
bat–Th

2nd



作　　品：生命
作　　者：上海　张挥
所用软件：3DS Studio Max
所获奖品：Millennium II
8M 图形加速卡，
价值4500元。

3rd



作　　品：风鸟
作　　者：北京　诺欧
所用软件：Photoshop
Painter
3DS Studio Max
所获奖品：Mystique
8M 图形加速卡，
价值3380元。

3rd



作　　品：天使计划
作　　者：上海　刘彦明
所用软件：Lightware
Photoshop
所获奖品：Mystique
8M 图形加速卡，
价值3380元。

电脑美术作品设计比赛　开奖啦！


EXTREME ASSAULT
极端反击
用电脑与游戏机》
97 配套光盘
97 全年杂志电子版
97 全年工具软件总汇
10 个精选游戏试玩版
TOWNSHIP
東方泰然
出品：北京东方泰然科技
发展有限责任公司
销售热线：(010)68561558
虎胆神猫
CLAW
成名之路
QUEST for FAME

腾图公司隆重推出

镜花缘

三月初上市

各大新华书店有售，连邦、赛乐氏有售



腾图联合电子发展有限公司

地址：北京市海淀区知春里甲28号　邮编：100086 传真：62575989 电话：(010)62620141/42/43/47/48/49/50 转游戏软件部

欢迎邮购

TOP TEN

排行榜

1.	暗黑破坏神	(3018票	↑2	BLIZZARD)
2.	仙剑奇侠传	(2994票	↓1	大宇)
3.	命令与征服	(2808票	↓1	WESTWOOD)
4.	地下城守护者	(1720票	↑1	牛蛙)
5.	绝地风暴	(1449票	↑1	电子艺界)
6.	金庸群侠传	(1366票	↓2	智冠)
7.	古墓丽影	(1343票	↑1	EIDOS)
8.	足球97	(1142票	↓1	电子艺界)
9.	大航海时代Ⅱ	(960票	↑1	光荣)
10.	大富翁Ⅲ	(916票	↓1	大宇)





















98'2





刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元